MAGIA I MIECZ

cena 30000 zł

nr 4(9)/94

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109

ARTYKUŁY Z PISMA "WHITE DWARF"

PIERWSZY SCENARIUSZ DO GRY "BATTLE 1943-1945



WARHAMMER® FANTASY ROLE PLAY

Warhammer sam w sobie
TO JUŻ DUŻO!
Warhammer po polsku
TO PO PROSTU IDEAŁ!!



Warhammer

To młot bojowy, ale...

Warhammer Fantasy Roleplay to przede wszystkim nazwa jednego z najpopularniejszych systemów RPG, a niewątpliwie najbardziej rozpowszechnionego w Europie. Całość mieści się tylko w jednym podręczniku, w 386 stronach skondensowanych, niezbędnych do gry informacji. Gracz ma do wyboru ponad 100 różnych profesji, z których każda jest inna, każda posiada inne możliwości i każda jest równie interesująca jak pozostałe – aż trudno wybrać. Bohaterowie mogą się nauczyć 130 różnych umiejętności, pomagających przeżyć spotkania nawet z najbardziej przerażającymi i tajemniczymi spośród 100 potworów wszelkiej maści. A wszystko to ma miejsce w niesamowitym Starym Świecie - krainie upiornych istot Chaosu, potężnej magii, łowców czarownic oraz huku salw prymitywnych bombard i arkebuzów.

To jedyny świat, umiejętnie godzący fantasy i proch. To jedyny świat opisany w tak dokładny sposób, w najdrobniejszych nawet szczegółach. Od Mistrza Gry zależy, czy przygoda będzie się rozgrywać w tajemniczym Naggaroth, imperium Mrocznych Elfów, czy w odległej i egzotycznej Arabii, czy też może w dusznych dżunglach Lustrii albo jednej z wielu innych, nie mniej ekscytujących krain Starego Świata. Czy pamiętacie słynne opowiadanie „Nie ma złota w Szarych Górach", drukowane przed kilkoma laty w „Fantastyce"? Teraz i Wy będziecie mogli sprawdzić, czy rzeczywiście nie ma tam złota. A może jest? Hej, wszyscy śmiałkowie, zbierzcie drużynę z prawdziwego zdarzenia. Niech poprowadzi Was nieustraszony krasnolud Gotrek, zabójca trolli. Szare Góry czekają...

Bliższe informacje na temat terminów i sposobów dystrybucji można uzyskać w redakcji „Magii i Miecza"

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie!

Lato mamy tego roku tak upalne, że najstarsi mędrcy nie pamiętają gorętszego. Wy macie wakacje, nam też należy się od czasu do czasu krótki urlop, chwila ochłody gdzieś nad wodą. Dlatego nie powinniście się dziwić, że mamy małe opóźnienie. Jeśli tylko i tym razem drukarnia nie nawali i złoży numer tak szybko jak powinna, może nam wybaczycie. Zajmijmy się sprawami bieżącymi. Oto właśnie odbywa się w Warszawie „Lato z RPG". Ci z Was, którzy mają okazję uczestniczyć w tej imprezie, wiedzą o co chodzi; innym wyjaśnię w wielkim skrócie. Lato z RPG, jak sama nazwa wskazuje, było (piszę „było", bo kiedy będziecie o tym czytać, będzie już jedynie wspomnieniem) wielkim zjazdem fanów gier fabularnych. Ludzie grali we wszystko, co im tylko w ręce wpadło, a raczej co było prowadzone przez nielicznych Mistrzów. Trup słał się gęsto, bohaterowie padali jak muchy i to niezależnie od tego, czy było to AD&D czy Cyberpunk. Jednym słowem tzw. *killfactor* był wyjątkowo wysoki, przygody zabójcze jak diabli, co jednak nie zrażało graczy, którzy cierpliwie brali kostki do ręki i losowali sobie kolejną postać. W sumie nie dziwię się, bowiem jak to zwykle bywa, graczy było więcej niż Mistrzów, a ci ostatni byli wprost oblegani i jakoś musieli sobie z tym problemem poradzić. Sam osobiście nie mogę się pochwalić takimi wynikami jak moi znajomi, tj. że „zabiłem już ......-naście postaci", ponieważ okazałem się wyjątkowo łagodny, prowadząc tam jedną tylko przygodę i na koniec puszczając bohaterów moich graczy z życiem i jedynie z połamanymi przez fachowego kata nogami, rękami, wybitymi zębami itp. itd. Ogólnie było wesoło.

Wróćmy do konkretów. Mamy dobrą wiadomość dla kryształowców – w tym numerze wyjątkowo dużo „Kryształów Czasu". Znajdziecie tam pierwszą część przedmiotów magicznych, na które tak długo musieliście czekać. Czapka Niewidka, Buty Siedmiomilowe i Korona Władzy być może znajdą się już w Waszym najbliższym skarbie. Oczywiście, o ile pokonacie strzegące je potwory i szczęśliwie przejdziecie pułapki, które Wasz Mistrz niechybnie przygotuje. Wasi czarodzieje, kapłani i inni bohaterowie posługujący się magią pewnie są już na wysokich poziomach i chcieliby rzucać odpowiednio potężniejsze czary. Jest też coś dla nich, a mianowicie, piąty krąg i czary, które pokonają nawet najgroźniejszych przeciwników. Mało tego, nareszcie będą oni mogli tworzyć mikstury magiczne i posłużyć się leczniczą mocą ziół. Rycerze może skorzystają z oferty i wstąpią do Bractwa Białych Mieczy. Ci zaś, którzy mają za dużo pieniędzy, będą mogli pobudować sobie jakiś zameczek, a może nawet całkiem duży zamek i do tego postawić kilka wiosek. Na koniec wszyscy pojeżdżą na antarze i postrzelają do gigantów wzgórzowych.

Doszły nas słuchy, że niektórzy narzekają na Almanach. Podobno jest nawet ciekawy, ale... krótko mówiąc, zamieszczane w nim teksty nie wnoszą nic do gry. Wzięliśmy to pod uwagę i otworzyliśmy nowy, wewnętrzny dział: ARS PRACTICA, prezentujący informacje nadające się do wykorzystania w grze zarówno przez Mistrzów, jak i graczy. Co najważniejsze – te wiadomości nie będą przypisane żadnemu konkretnemu systemowi, a więc będzie się można nimi posługiwać w każdym systemie fantasy. W tym numerze zobaczycie dwa teksty tego rodzaju, z których pierwszy opowie co nieco o karczmach, a drugi – o prowadzeniu gry.

W dziewiątce znajdziecie więcej informacji o Warhammerze, a mianowicie dwa artykuły przetłumaczone z magazynu White Dwarf oraz, a przede wszystkim oryginalną przygodę „Element ryzyka", przeznaczoną do rozegrania w tym właśnie systemie. Skoro jesteśmy już przy scenariuszach, należą się przeprosiny tym, którzy oczekiwali na kolejną część „Oczu Smoka". Niestety z braku miejsca nie zamieścimy jej teraz – będziecie musieli jeszcze trochę poczekać (na kapitana Orlando; najwyraźniej interesy mu się skomplikowały).

Uwaga! Przyjmowane są już ostatnie wpłaty na Warhammera. Pośpieszcie się, bowiem już wkrótce zobaczycie go na półkach księgarni i to za dużo większą cenę. Jeszcze parę innych uwag. Przepraszamy za ostatni numer, drukarnia nas załatwiła i puściła parę błędów, stąd ta dziwna kolejność stron.

W następnym numerze - HORROR!

(hunter)

MAGIĄ I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki, Artur Marciniak, Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń, Wojciech Zalewski
Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler
Wydawca: MAG s.c.
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji:
ul. Dolna 43/45, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94

Cześć! Witajcie po raz kolejny!

Jak zwykle nie obyło się bez opóźnienia, jednak jeśli czytacie te słowa, to pismo jest w Waszych rękach. Na początek kilka informacji natury ogólnej. Chciałbym przeprosić wszystkich tych, którzy do tej pory nie dostali jeszcze odpowiedzi na swoje listy – niestety – kiedy większość z was ma już wakacje, ja jestem zmuszony do zdawania egzaminów. Początek lata to dla mnie okres najbardziej intensywnej nauki. Z tego powodu kilka osób nie dostało jeszcze odpowiedzi na swój list, bądź też dostało ją z opóźnieniem. Przepraszam i mam nadzieję, że się poprawię.

Kolejną kwestią jest sprawa nabywania numerów naszego pisma. Jak już z przykrością informowałem, od mniej więcej dwóch miesięcy nie prowadzimy sprzedaży za zaliczeniem pocztowym, co zostało spowodowane dużą ilością nie odbieranych przez Was wysyłek. Niestety, tego rodzaju próśb już nie spełniamy. Osobom, które mają kłopoty z nabyciem naszej gazetki mogę doradzić tylko jeden sposób – prenumerata. Jeśli nie macie kuponu z naszego pisma, zamówienie możecie przysłać na zwykłym blankiecie lub zawiadomcie nas – wyślemy wam kupon zamówienia. Skoro jesteśmy już przy prenumeracie (chyba nigdy się nie uwolnię od tego tematu), to błagam Was, zamówienia wypełniajcie czytelnymi, DRUKOWANYMI literami, podawajcie dokładne adresy, a zwłaszcza piszcie bardzo wyraźnie numery domów i mieszkań. Większość pomyłek przy prenumeracie polega na tym, że pomimo pomocy czaru *Czytanie napisów* nie udaje się nam poprawnie odcyfrować waszych bazgrołków. Aha, ilość Waszych pretensji co do tej formy sprzedaży znacznie spadła, więc pozwala mi to przypuszczać, że jednak nie jest z tą wysyłką tak najgorzej.

Po wypełnieniu kuponu i wpłaceniu pieniędzy NIE musicie przysyłać do nas odcinka przeznaczonego dla osoby wysyłającej. Na blankiecie są cztery kupony, po jednym dla was, dla nas, dla poczty i dla banku. Informacje o zamówieniu docierają do nas bez zbędnej wysyłki Waszych blankietów. Oczywiście nie honorujemy tych, na których nie ma stempla poczty (ostatnio było takich kilka). Pamiętajcie! Stempel poczty jest dowodem na to, że pieniądze zostały wpłacone.

Niestety, w ostatnim numerze chochlik introligatorski pozamieniał w części nakładu zszywki stron. Ci z was, którzy kupili taki błędnie zszyty numer niech przyślą go do nas, do redakcji. Odeślemy wam egzemplarz prawidłowy.

I na koniec wiadomość, na którą czekacie bardzo długo. Jak mówi stugębna, redakcyjna plotka, pierwsze dni roku szkolnego spędzicie raczej nie na nauce. Myślę, że w tych dniach znacznie zmniejszy się populacja goblinów i orków w lasach warhammerowskiego Starego Świata. Tak! Warhammer idzie już do drukarni, a ja tymczasem zasiadłem do pierwszego dodatku: kampanii noszącej nazwę „Liczmistrz". Myślę, że zabawa będzie przednia.

Ku pocieszeniu kryształowców. Mniej więcej w tym samym czasie ukaże się pierwszy zeszyt z nowej, nieregularnej serii specjalnych wydań „Magii i Miecza". Znajdziecie w nim przygodę do „Kryształów" oraz scenariusz do „Warhammera" (przynajmniej takie są plany).

Ale przejdźmy do waszych listów:

...Spodobał mi się numer 8 waszego pisma, gdyż są tam opisane skarby. Pomimo tego skrytykuję was za beznadziejne marnowanie miejsca na wszelakie opisy (nie mówię o Almanachu), których większość z nas – graczy i tak nie czyta. Można by to było przeznaczyć na coś innego...

Łasior, Łódź

Powyższy fragment jest bardzo charakterystyczny dla większości Waszych listów. Oczywiście, ich treść różni się od siebie tym, co widzielibyście na stronach, które się Wam nie podobają. Śmieszne jest, że gdyby spełnić wszystkie te życzenia, to pismo praktycznie by się nie zmieniło. Świadczy to tylko o tym, że każdy dział pisma jest jednak czytany, a że nie wszystkim się wszystko podoba, to i dobrze. Wszystko każdemu podoba się w Korei Północnej (lub w Orchii – dopisał Front Wyzwolenia Ludzi).

A teraz list, który mnie osobiście bardzo ucieszył:

Czytam waszą gazetkę i czytam, bardzo mi się ona podoba, ale jest jedno „ale". Z tego, co wywnioskowałam tylko osobniki płci męskiej ją czytają. Ten fakt jest potwierdzony przez listy, jakie drukujecie, nie widziałam do tej pory żadnego od dziewczyny (*już jest – przyp. red.*). Nie skarżę się z powodu braku graczy, tylko dlatego, że jestem kompletnym żółtodziobem. Czy inne dziewczyny też czytają tę gazetkę? Jeśli tak, to prosiłabym o kontakt...

Jowita, Warszawa

Adres Jowity w części z kontaktami, mam nadzieję, że nie będzie już musiała samotnie spacerować po Orchii i że znajdzie się tam jakiś szarmancki paladyn (albo dwóch, trzech, czterech...)

...1. Czy do Warhammera będą dołączone kostki?

...2. Jeśli wydacie *Kryształy Czasu* i system pana Sapkowskiego, to czy będzie można kupić je wysyłkowo?

...3. Opiszcie, proszę tabelkę dotyczącą znajomości języków w KC.

...4. Czy można przesyłać do was samodzielnie napisane scenariusze?

Marcin Segit, Zamość

Ad 1 Nie. Ad 2. Tak. Ad 3. Artur, to do Ciebie! Ad 4. Tu już musimy się na trochę zatrzymać. Oczywiście, bardzo chętnie wydrukujemy DOBRE i ORYGINALNE scenariusze. Niestety, jak dotąd takich nie otrzymaliśmy. Wybaczcie, ale te przesłane do tej pory nie należały do najlepszych. Rozumiem, że jak ktoś nie ma zdolności plastycznych, to nie rysuje ilustracji, ale gorzej, jeżeli ktoś nie ma zdolności literackich, a pisze... Ale przesyłajcie, może wyłowimy jakąś perełkę. Niestety nie jesteśmy w stanie odpowiadać na Wasze prośby o ocenę tychże scenariuszy. Jeżeli nie dostaniecie od nas odpowiedzi, to po prostu uznaliśmy, że danego scenariusza nie wydrukujemy. Podobne uwagi odnoszą się do artykułów problemowych, chociaż z tymi jest dużo lepiej...

Jeszcze tylko przypomnę warunki, których spełnienie umożliwia uzyskanie odpowiedzi na zadane w listach pytania: zaadresowana do siebie koperta zwrotna ze znaczkiem oraz dopisek na kopercie, jeżeli list dotyczy Kryształów Czasu. *Niestety, nie jestem w stanie odpowiadać na wszystkie pytania indywidualnie – odpowiedzi na te powtarzające się najczęściej są umieszczane w piśmie.*

Artur Marciniak

Dobra, jeszcze tylko adresy:

Najpierw zamiana siekierek na kijki:

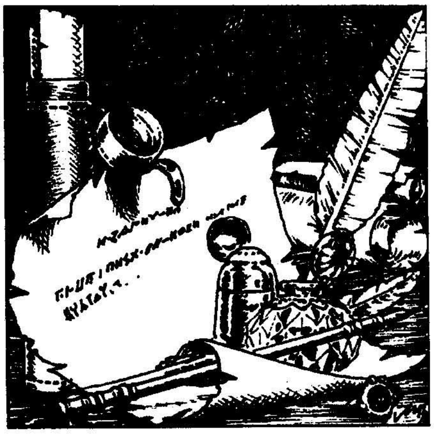
Sprzedam grę *Magia i Miecz* ze wszystkimi rozszerzeniami, razem lub osobno, a także gry *Mumia* i *Obcy 3*. Wszystkie w dobrym stanie.
Łukasz Popiołek
ul. Prusa 16
Nałęczów 24-140 tel. 114-569

Sprzedam *Aerotech, Battletech, Wampira, Magię i Miecz + Jaskinia, Kosmos, Podziemia.* Ponadto chciałbym pozbyć się za niewielką opłatą książek Stephena Kinga. Mam wszystkie wydane w Polsce. Poszukuję też graczy w RPG.
Marcin Lewandowski
ul. Niska 1
26-110 Skarżysko Kamienna tel. 531-656

Sprzedam grę *Magia i Miecz* wraz z rozszerzeniami *Jaskinia, Miasto, Podziemia, W kosmicznej otchłani.* Atrakcyjna cena 300.000 zł.
Sebastian Żurek
ul. Młodzieży Polskiej 36/32
70-774 Szczecin

Poszukuję graczy:
Adam Bolesławski
ul. Batalionów Chłopskich 3/4
32-300 Olkusz

Roman Kamiński
ul. Ogrody 22/3
85-870 Bydgoszcz



Szymon Dębski
ul. 15 Sierpnia 8 (koło przychodni)
05-420 Józefów

Poszukuję graczy z okolic Świebodzina, Międzyrzecza, Sulechowa w wieku 12- 16 lat.
Jakub Dziekan
Nowy Dworek 46
66-203 Jordanowo, woj. zielonogórskie

Marcin Gawlik
ul. Formińskiego 5/1
08-110 Siedlce

Rafał Czerniga
ul. Bohaterów Getta 18/1
58-400 Kamienna Góra tel. 26-07

Krzysztof Makaruk
ul. Kopernika 5/9
70-241 Szczecin

Daniel Giers
ul. Batalionów Chłopskich 1/26
76-200 Słupsk tel. 44 32 37

Dominik Meszyński (lat 14)
ul. Targowa 1/48
87-800 Włocławek

Arkadiusz Ziółkowski
ul. Dworcowa 5/6
Wydmin, woj. Suwalskie

Wojciech Kokoszka (16 lat)
ul. Nickla 49/5
41-908 Bytom 8 tel. 180-40-30

Jowita Horbaczewska
ul. Wokalna 4m4
02-783 Warszawa

I jeszcze kluby:

Kielecki Klub Fantastyki „WARLOCK"
Sekcja Gier RPG
adresy kontaktowe:

Marcin Drzewiński	Maciej Błażejczyk
Al. Wojska Polskiego 42/35	ul. Widok 99/10
62-800 Kalisz	62-800 Kalisz

Legnicki Klub Miłośników Gier Fabularnych „Black Sect"
Adres kontaktowy:
Paweł Kuklisz
ul. Złotoryjska 128/1
59-220 Legnica

Zawierciański Klub Fantastyki i Gier Fabularnych „Gobas"
Miejski Ośrodek Kultury
Spotkania: pon. i czw. w godz. 16.00 - 20.00
Adres kontaktowy:
Bartłomiej Oleszczyk
ul. Pomorska 24/7
42-400 Zawiercie tel. 234-20

Stalowowolski Klub Strategów i Taktyków
Leszek Konopka skr. Pocztowa 1466
37-450 Stalowa Wola woj. Tarnobrzeskie

Gildia Poszukiwaczy Przygód
Marcin Segit
ul. Infułacka 29/18
22-400 Zamość

Klub „Gandalf"
Jakub Nowosad
Motylowa 12/ 31
90-360 Łódź tel. 34 29 34

KLUBY

LATO Z RPG

Warszawa, 4-29.07.1994

W chwili, gdy piszę te słowa, powoli, acz nieubłaganie dobiega końca najdłuższy konwent w dziejach polskiej fantastyki – i tej granej, i tej czytanej. LATO Z RPG, które miałem przyjemność organizować, trwało równo cztery tygodnie - od 4 do 29 lipca br. Impreza obywała się na terenie CKS PW STODOŁA w Warszawie, a swe rozmiary osiągnęła dzięki ciężkiej harówie organizatorów i sponsorom – księgarni ISA, księgarni U IZY, firmie Copernicus i oczywiście Waszemu ulubionemu pismu MAGIA I MIECZ – którym niniejszym serdecznie dziękuję za pomoc logistyczną i fundusze.

Codziennie od poniedziałku do piątku, od godziny 11 do 22, około setka osób telepała się po bezdrożach Norski, Orchii, Krynnu, szwendała się po ulicach Lankhmaru, traciła głowy w czasie spotkań z dziećmi Cthulhu. Walczono na planszach Warhammera i staczano potyczki w grze Man O'War. Obecne też były gry strategiczne - można było mordować się w Wojnach Punickich, na Dzikich Polach i na współczesnych frontach.

W czasie spotkań z Darkiem Toruniem dyskutowano o pisaniu scenariuszy, Artur Marciniak uczył malowania figurek, Jącek Rodek bacznie wszystko kontrolował. Mądrzy ludzie prezentowali początkującym graczom różne światy i systemy RPG, miłośnicy KC mogli pogawędzić z Arturem Szyndlerem.

Puściliśmy kilka filmów video, z których największym powodzeniem cieszyła się „Martwica Mózgu".

Zorganizowaliśmy szereg spotkań o charakterze literackim – byli redaktorzy Fantastyki, Fenixa i Voyagera, zawędrowali do Stodoły autorzy SF i fantasy - Andrzej Sapkowski, Feliks Kres, Artur Szrejter, Jacek Piekara, Rafał Ziemkiewicz, Jacek Komuda.

Rozdaliśmy sporo nagród w konkursach – tolkienowskim, rycerskim, na najlepszą grupę i gracza, na najładniej pomalowaną figurkę, w turnieju Man O'War, w konkursie na najlepszy strój.

Impreza adresowana była głównie do mieszkańców Warszawy, ale pojawiło się kilku osobników z innych centrów cywilizacji – Lublina, Gdańska, Krosna, Katowic. Często odwiedzała nas prasa, radio i telewizja.

To tyle w tej skrótowej relacji z LATA Z RPG. Większy reportaż w następnym numerze.

Zmęczony ale zadowolony organizator, Wielki Wuc,
Tomasz Kołodziejczak

P.S. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że i uczestnicy LATA byli zadowoleni.

W dniach 8-10.07.94 odbyła się organizowana przez KKMF „Dżabersmok" i KMF „SCAS" gra terenowa...

ORKON '94

W następnym numerze zbliżenie...



Pokwitowanie dla poczty

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

....
podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę nr 9-12 □
suma.......... x 26000 zł
=.................. zł

Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER**
..............egz. x 240000 zł
=......................... zł

Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę nr 9-12 □
suma.......... x 26000 zł
=.................. zł

Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER**
..............egz. x 240000 zł
=......................... zł

Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę nr 9-12 □
suma.......... x 26000 zł
=.................. zł

Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER**
..............egz. x 240000 zł
=......................... zł

Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę nr 9-12 □
suma.......... x 26000 zł
=.................. zł

Zamawiam polską edycję gry fabularnej **WARHAMMER**
..............egz. x 240000 zł
=......................... zł

Zamawiam archiwalne numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Już wkrótce...

POLCON '94

22-25.09.1994

W tym roku odbędzie się w Lublinie dziesiąty, jubileuszowy Polcon – największy i najważniejszy konwent ogólnopolski. W tym roku organizatorzy Polconu po raz pierwszy nastawili się również na zorganizowanie imprezy dla wielbicieli gier fabularnych, wobec czego w programie znajduje się cały wielki dział poświęcony tego typu rozrywkom.

Atrakcje:

- spotkania z czołówką pisarzy polskich, szefami wydawnictw zajmujących się fantastyką, krytykami filmowymi itp.
- spotkania z redakcjami „Nowej Fantastyki", „Fenixa", „Voyagera" i „Magii i Miecza".
- uroczyste przyznanie i wręczenie nagrody im. Janusza A. Zajdla za najlepsze opowiadanie i powieść wydane w roku 1993.
- liczne wystawy (plakat filmowy, znaczki konwentowe, białe kruki literatury sf, wydawnictwa klubowe, historia fandomu).
- kilkanaście filmów szerokoekranowych – klasyka gatunku sf, również filmy video (konwentowe, fabularne etc.).
- stoiska z książkami (Verbum – literatura, ISA – systemy rpg), albumami ze sztuką fantastyczną, kasetami video.
- liczne konkursy (m.in. wiedzy o komiksie sf, o twórczości J.A.Zajdla, na najbardziej fantazyjny kostium-przebranie).
- dział, poświęcony grom komputerowym o tematyce fantastycznej – oczywiście będzie można zagrać samemu!
- spodziewamy się również gości zagranicznych – zarówno pisarzy, jak i przedstawicieli zachodniego fandomu.
- oraz wiele, wiele innych, których z braku miejsca tu nie opisujemy.

W części poświęconej grom fabularnym przewidujemy:

- przede wszystkim gry, gry i jeszcze raz gry – we wszystkich możliwych systemach, zarówno tych, które są najpopularniejsze na świecie, jak i w systemach autorskich – naszych, rodzimych twórców. Graczom, którzy przyjadą po raz pierwszy na tego typu imprezę zapewniamy możliwość zagrania u najlepszych Mistrzów Gry z całej Polski.
- wszelkiego rodzaju gry planszowe, strategiczne itp.
- seminaria i dyskusje, poświęcone zagadnieniom związanym z role-playing (tematy obejmują m.in. prowadzenie gry, tworzenie nastroju, horror, okultyzm, malowanie figurek, prezentacji systemów autorskich etc.).
- grę terenową (tak, tak!), dziejącą się w niedalekiej przyszłości na terenie Lublina, utrzymaną w konwencji horroru sf. Gwarantujemy dużą dawkę prawdziwych emocji!
- prezentację systemów bitewnych przy użyciu kilku setek figurek.
- turniej gry w SPACE HULKA (z niesamowitym finałem) oraz w SPACE MARINES; planujemy również turniej BATTLETECHA.
- konkurs na najlepszy scenariusz (uwaga: by wziąć udział w tym konkursie trzeba będzie dostarczyć organizatorom do niego materiały oraz poprowadzić go na Polconie!). Zwycięskie scenariusze mają szanse doczekać się publikacji w „MiM"!
- konkurs na najlepiej pomalowaną figurkę (te figurki należy przywieźć ze sobą – konkurencja powinna być naprawdę duża!)
- konkursy wiedzy: o RPG, o horrorze w RPG itp.
- konkurs na najlepszego gracza i najlepszego Mistrza Gry.
- turniej Warhammera FRP (chętnych do poprowadzenia gry turniejowej prosimy o zgłoszenia listowne w celu zapewnienia możliwości wcześniejszego zapoznania się ze scenariuszem i zasadami).
- wydanie specjalnego, okazjonalnego numeru najpopularniejszego, poświęconego grom fabularnym fanzinu „Daimonion"

W konkursach wygrać będzie można oczywiście wiele niezwykle cennych nagród.

Jeśli jeszcze nigdy nie byłeś na żadnym konwencie miłośników fantastyki, a interesujesz się tą dziedziną literatury, bądź też jeśli nigdy nie byłeś na żadnym konwencie role-playing, a grasz – przyjedź! Zobaczysz, w co grają inni fani z całej Polski. Zobaczysz, jak oni grają. Jeśli byłeś już na jakimś konwencie – przyjedź na Polcon, gdyż jest on najlepszy!

I na koniec – kwestie techniczne:

Polcon odbędzie się w Lublinie, na terenie miasteczka akademickiego Uniwersytu Marii Curie-Skłodowskiej. Główna recepcja: ul. Czwartaków 13, Dom Studencki „Helios" (od 6 rano). Prosimy w miarę możliwości o wcześniejsze zgłoszenia (adres: LKF „Syriusz", WDK, ul. Dolna Panny Marii 3, 20-010 Lublin; wpłat dokonywać na konto:

WDK BPH II O/Lublin nr 324207-3144-131

z dopiskiem „POLCON"). Ceny: akredytacja (obowiązkowa) – 150.000; dodatkowo – noclegi: 120.000 za noc (normalne) lub 40-50.000 za noc (duże sale), obiady – 35.000 za jeden, śniadania i kolacje – 30.000 za jedno.

Organizatorzy

KEN ROLSTON

•ELEMENT RYZYKA•

Hochpointe jest miejscem mocy, punktem, w którym zbiegają się linie energii elementarnej. Tysiące lat temu czciciele Matki Ziemi poświęcili nagi wierzchołek wzgórza. Teraz, kiedy Dawna Wiara zanika, kamienny krąg stoi zapomniany pod wyblakłym niebem.

No cóż, może nie całkiem zapomniany...

Ta przygoda zapozna was z elementalistami i z istotami stworzonymi z żywiołów, które są źródłem mocy tych magów.

„Co za dzień...Patrz! Szczeniak!"

„Taa, prawie zaszczeka się na śmierć"

„Eeech (kopniak). Świetnie. Co myślicie o odrąbaniu mu łba?"

„Spójrzcie! Daje nam znaki, żeby za nim iść!"

„O, taa... Niezła myśl, leźmy za tym szczekaczem na wzgórze, przez te zarośla i w padającym deszczu. Naprawdę niezła myśl..."

(Trzask, prask, trzask, prask)

„Na splunięcie trolla! Niech was szczury obleżą, cholerni miłośnicy zwierząt."

„Och, daj spokój pokurczu. Wszyscy za jednego – i, i – i to wszystko."

„No, nie wiem dryblasie (wzruszenie ramion, potrząśnięcie toporem, wejście w krzaki). Ej, młodziaczy, gotował który z was kiedy psa?"



•GDZIE ODNALEŹĆ HOCHPOINTE?•

Hochpointe można umiejscowić gdziekolwiek w Starym Świecie, o ile tylko miejsce spełnia następujące warunki: jest to odsłonięta bryła granitu, znajdująca się na szczycie wzgórza, górującego nad rzadko uczęszczaną górską drogą. Ten trakt przecina góry, leżące między dwoma ośrodkami handlu. Na przykład, idealnym miejscem do rozegrania przygody jest droga, biegnąca przez Góry Szare na Przełęczy Uderzającego Topora, pomiędzy Bögenhafen w Imperium, a drogą Gisoreux – Paravon w Bretonii. Helmgart, mała wioska, usadowiona przy drodze w górskiej kotlinie, jest miejscem, w którym wędrowcy mogą usłyszeć miejscowe legendy, dotyczące gór oraz zapoznać się z niedawnymi, dziwnymi wydarzeniami.

Pogłoski

Niezbyt liczna ludność górskiego regionu wokół Hochpointe jest skupiona w wąskiej dolinie o płaskim dnie, znajdującej się pomiędzy głównymi szczytami górskimi, biegnącymi z północnego wschodu na południowy zachód.

Zaledwie jeden na dwudziestu miejscowych mieszkańców rozpozna nazwę „Hochpointe".

„Tak, to bezdrzewny wierzchołek Góry Sorglos przy drodze do Bretonii. Mówią, że to najwyższe wzniesienie w całej okolicy. Jest tam stary kamienny krąg."

Jeden na stu miejscowych kiedyś w młodości odwiedził to miejsce i może cokolwiek wiedzieć na temat jego historii i legend.

„Wspaniały widok! W pogodny dzień można zobaczyć na południowym zachodzie Bretonię, a na północnym wschodzie Bögenhafen. Na szczycie góry spoczywa naga skała, szeroka na mniej więcej czterdzieści metrów. Wokół jej wierzchołka jest ustawione kręgiem osiem wielkich kamieni, każdy sięga do wysokości piersi człowieka. Wieki temu był to druidzki krąg, poświęcone miejsce wspaniałej magii. Nadal wyczuwa się tam resztki dawnych tajemnic – włosy się jeżą – ale teraz, poza nie mającymi nic lepszego do roboty dziećmi, nikt już tam nie chodzi. Na szczyt góry prowadzi stara ścieżka, miejscami zarośnięta i trudna do przebycia. Może wiecie, że jakieś 300 lat temu używano tego miejsca jako punktu obserwacyjnego w czasie granicznych utarczek pomiędzy Reikwaldem a Bretonią."

Dla tego, kto wypytuje o Hochpointe, wieśniacy mogą mieć dwie przydatne informacje:

„Zabawne, że pytacie. Zaledwie kilka tygodni temu przechodził tędy inny podróżny. On i jego służący też wypytywali o Hochpointe. Stary mężczyzna, zbyt stary jak na wyprawę w te okolice. Jego konie były obładowane zaopatrzeniem, jakby planował gdzieś obozować."

„A później, w zeszłym tygodniu, było czuć drżenie ziemi – takie naprawdę nieznaczne, zresztą czuć je tu często – ale Dziadek Weims podniósł się i wyszedł na zewnątrz, żeby uspokoić bydło. Zobaczył, że chmury dookoła Hochpointe błyszczą jakby była burza, choć żadnej wtedy nie było. A później, jakieś piętnaście minut po tych błyskach zaczęło padać i nie przestało aż do tej pory. Trochę to śmieszne, ale mogę się założyć, że ma to coś wspólnego z tym dziwnym staruszkiem."

Stara Ścieżka

Piętnaście mil na południowy zachód od Helmgartu Góra Sorglos wznosi się stromo jakieś 350 metrów nad poziom drogi do Bretonii. Góra, podobnie jak i reszta Gór Szarych, jest dosyć stroma i pokryta gęstym dywanem zarośli, przetykanych grupami sosen i jodeł. Z powodu jej ukształtowania oraz rosnących na zboczach drzew, łysa, granitowa skała na wierzchołku jest niewidoczna zarówno z drogi, jak i z każdego innego, przydatnego do obserwacji miejsca.

Z głównej drogi nie widać najmniejszego śladu starej ścieżki, ale uważne przeszukanie rosnącego wzdłuż drogi lasu pozwoli znaleźć jej pozostałości, zniszczone i pozarastane, prowadzące zakosami i zakrętami na szczyt góry.

Na krzakach wzdłuż ścieżki i ziemi na niej można zauważyć dość świeże ślady dwóch koni, prowadzonych przez dwie osoby, idące pieszo. Ciągną się one ku wierzchołkowi. Nie ma śladów wskazujących na powrót tej grupki.

Kamienny krąg

Krzaki i drzewa, rosnące wzdłuż ścieżki ograniczają widoczność do 5-10 metrów, dodatkowo cały czas pada deszcz. Pomijając złe warunki pogodowe, droga wznosi się łagodnie i nie ma na niej większych przeszkód.

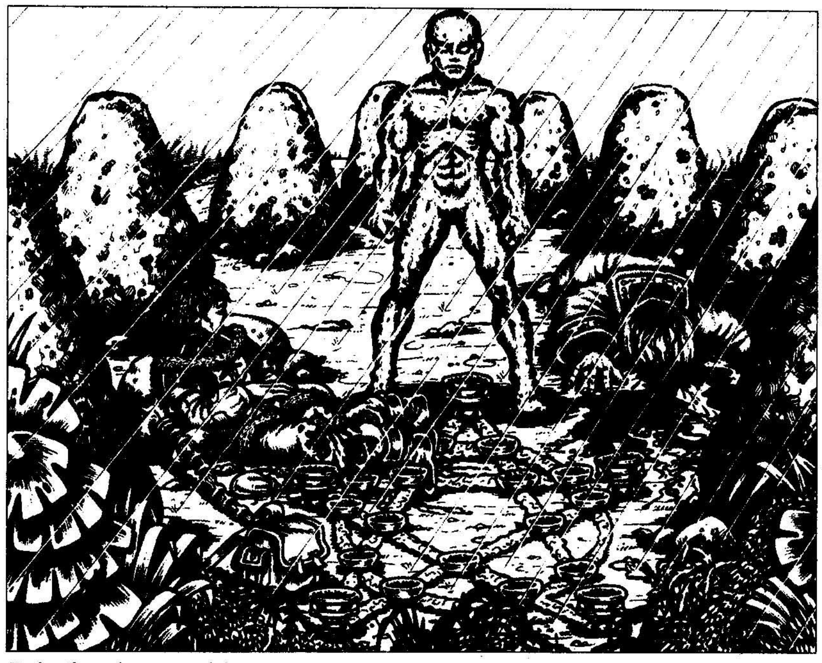
„Kolorem żywiołu Ziemi jest czerń, jego liczbą – cztery, a symbolem trójkąt, odwrócony.

Cechami żywiołu Ziemi są suchość i zimno. W suchości jest bratem z Ogniem, w zimnie z Wodą. Jego wrogiem jest żywioł Powietrza, który nie jest ani suchy, ani zimny.

Właściwości Żywiołu Ziemi mają swój początek w naturze Ziemi. Jest ona sucha i zimna, taka jak górska skała. Wielka jest jego [illegible] i wielki jest jego hart ducha, podobny do skały będącej jego [illegible]. Kiedy sprawa tyczy się rzeczy ziemskich lub wymaga siły i hartu, wtedy najlepszy ze wszystkich sług będzie Żywioł Ziemi.

Stal – z ziemi pochodząca – nie może go zranić, a jedynie zaklęta broń zaszkodzić mu może. Ściany z kamienia, cegły czy metalu – z Ziemi będące – nie mogą go zamknąć i tylko inny Żywioł barierę sformować jest w stanie."

– z De Natura Materiae



Z chwilą, gdy stary szlak osiąga szczyt wzniesienia, otwiera się widok na płaski obszar, porośnięty niskimi, odpornymi na mróz krzakami, długi na około 150 i szeroki na 80 metrów .

PIERWSZE SPOJRZENIE: gdyby nie wiszące nisko chmury i wciąż padający deszcz, widok byłby wspaniały. Można patrzeć w dół, na wierzchołki drzew w kierunkach południowo-zachodnim i północno-wschodnim, ale w północno-zachodnim i w południowo-wschodnim szczyt wydaje się wznosić poza granice tej polany.

Pośrodku pustego obszaru wznosi się skała o szerokości około czterdziestu metrów, uformowana w kształcie olbrzymiego guza o wysokości mniej więcej dwudziestu metrów nad poziomem polanki. W kierunku skały, zajadle szczekając, biegnie pies.

Dookoła skalnego guza ustawionych jest osiem kamieni, w okręgu o średnicy mniej więcej 10 metrów. Ich podstawy mają jakieś 1,5 metra szerokości, a one same są z grubsza stożkowate i mają szerokie, zaokrąglone wierzchołki. Pomiędzy nimi stoi posąg mężczyzny. U jego stóp widać dwie nieruchome, leżące figury, ubrane w jakieś szaty. Pies dobiega do jednej z tych figur i zatrzymuje się, bez przerwy szczekając. U podstawy skały leży nieruchome, brązowe ciało jakiegoś dużego zwierzęcia, w przeważającej części zakryte przez niskie zarośla.

(*Wykrywanie istot magicznych* pozwoli na stwierdzenie, że wewnątrz kamiennego kregu z całą pewnością takie się znajdują, ale *nie* wskaże co lub kto jest istotą używającą magii).

DOKŁADNIEJSZE OGLĘDZINY: (z zewnątrz kamiennego kręgu. Jeżeli ktoś wejdzie do środka, przejdź do *Przebudzenia Kamieni* poniżej).

Ciało zwierzęcia to martwy koń. Jego czaszka, klatka piersiowa i przednia część tułowia zostały zmiażdżone przez jakiś tępy przedmiot. W pobliżu zewłoka porozrzucane są liczne odłamki granitu wielkości pięści. Dwa duże, puste juki są wciąż przytroczone do uprzęży; wolne paski sugerują, że inne wyposażenie zostało usunięte.

W deszczu leżą nieruchomo stary i młody człowiek. Starszy jest z całą pewnością martwy – prawdopodobnie został zabity przez cios, który zmiażdżył mu głowę. Jest ona zniekształcona i zakrwawiona. Na ziemi przed nim leży oprawiony w skórę manuskrypt, wystawiony na działanie deszczu i – co oczywiste – wypuszczony z rąk.

Młodszy z mężczyzn jest nieprzytomny, ale żywy. Jego nogi są podkurczone i wykręcone w nienaturalny sposób. Stojący nad nim pies szczeka i szarpie go za ubranie.

W środku kamiennego kręgu narysowano za pomocą stopionego wosku pentagram o średnicy około 1,5 metra. Na liniach pentagramu wyciśnięto w regularnych odstępach jakieś tajemne znaki. Przy pomocy smolistych substancji pomalowano je na rozmaite kolory. Na wierzchołkach gwiazdy i w miejscach, w których zbiegają się linie umieszczono małe, złote kadzielnice wypełnione przesiąkniętym wodą popiołem i kawałkami węgla.

W pobliżu pentagramu stoi kamienna statua, wyglądem i wielkością przypominająca człowieka. Zbudowana jest z takiego samego granitu, jak skała, na której stoi. Ma chropowatą powierzchnię z osadzonymi kawałkami kryształu, ale jest jasna i niezniszczona przez warunki atmosferyczne, zupełnie jakby ktoś niedawno ją oczyścił.

Osiem monolitów, wyciosanych jest z ośmiu całkowicie różnych bloków kamienia – zupełnie odmiennych od granitu, na którym stoją.

Na brzegu polany, naprzeciw starej ścieżki, znajduje się ukryte wśród drzew obozowisko – mały namiot, palenisko i głodny, przywiązany do drzewa koń.

PRZEBUDZENIE KAMIENI

Wcześniej czy później ktoś wejdzie do wnętrza kamiennego kręgu. Może po to, by pomóc chłopcu. Może po to, by zabrać złote kadzielnice, albo przejrzeć księgę.

Czy nie będzie zaskoczony, gdy osiem kamieni ruszy w jego kierunku, powoli sunąc po nagiej skale? I kiedy ożyje kamienny posąg, zwracając się ku niemu i groźnie potrząsając pięścią?

Ośmiu Ojców

Jak więc osiem monolitów z obcego kamienia dostało się na szczyt tej góry i osiadło w takim ładnym, kolistym ustawieniu?

Przyszły tu. Po prostu.

Jakieś dwa tysiące czterysta lat wcześniej druidzi rozkazali tym żywiołakom powstać i podążyć za sobą. Poprowadzili je na szczyt tej góry, gdzie miały stać i chronić to starożytne miejsce mocy, antyczny obszar, poświęcony Matce Ziemi. Od czasu do czasu, w chwilach, kiedy odbywały się tu jakieś rytuały Dawnej Wiary, kamienie były budzone, jednak z przyczyn, które mają niewiele wspólnego z naszą opowieścią. W czasie kolejnych stuleci Ośmiu Ojców spało. Spało do chwili, gdy nadszedł kolejny elementalista i zaczął cały ten rwetes...

(Ośmiu Ojców to zwykłe żywiołaki, wielkość 10, patrz **WFRP** str.254)

Wisentlich

Jeżeli już o tym mówimy, to żaden z wieśniaków nie wspomniał o jakimś posągu na szczycie góry. (Jeżeli gracze zauważą ten szczegół, to dobrze dla nich – bystro myślą, może na tyle bystro, że ostrzeże to ich przed niebezpieczeństwem w jakie się wplątali).

Tak naprawdę, to wcale nie jest posąg. To Wisentlich – inteligentna istota elementalna. Jeżeli przyjmiemy, że żywiołaki są tępymi zwierzakami elementalnej krainy Ziemi, to Wisentlichy są wyższymi formami życia, w przybliżeniu odpowiadającymi inteligencją i osobowością istocie ludzkiej.

(Charakterystyka Wisentlicha zamieszczona jest w dalszej części tekstu, w *Rozwinięciu przygody*).

O tym, jak Wisentlich i Ośmiu Ojców witają swoich gości

Kiedy bohater wkroczy do środka kamiennego kręgu lub poruszy cokolwiek w jego wnętrzu, Wisentlich wraz z Ośmioma Ojcami ożyją.

Czas na efekty specjalne! Mistrzowie Gry, załóżcie czapeczki wspomagające myślenie obrazami i zaprezentujcie swoim graczom straszliwą wizję budzącej się i wyglądającej bardzo nieprzyjemnie skały. Oto krótki przykład nastrojowego opisu. Powinieneś się nim pokierować w czasie swojej improwizacji, tak, by wszystkim przypadła ona do gustu.

MG: *"Wielkie nieba! Ta skała, o którą opierasz się, Hans! Niech mnie drzwi ścisną, jeśli nie wyrosła jej nagle wielka paszcza – w dodatku nieprzyjemnie blisko twojej ręki.*

W tym samym czasie również inne skały tworzące krąg trzeszczą





i formują się w nich jakby kolana i łokcie.

A na powierzchni skał pojawiają się małe pęknięcia – nie! Duże pęknięcia pojawiają się na chropowatej powierzchni kamieni i nagle widzicie, że w skale wyodrębniają się ręce i nogi.

Ooooch! Wszystkie robią krok naprzód. Teraz... No cóż, obracają się i powoli, krok za krokiem ruszają w waszym kierunku...

Nie, nie, nie – w tej chwili chłopaki nie możecie jeszcze nic zrobić. Zrelaksujcie się, a tymczasem ja w pełni opiszę wam tragiczną sytuację, w jakiej się znaleźliście.

Aha, czy wspomniałem wam o tym posągu? W tej chwili ustawił się w pozycji, przypominającej szykującego się do maratonu biegacza.

Cały czas się na was patrzy swymi błyszczącymi, kryształowymi oczami. Gdyby był to człowiek, to mógłbym się założyć, że coś mu się tu nie podoba.

No dobra, ktoś ma ochotę uciekać?"

Posąg przemawia

W czasie, gdy osiem wielkich kamieni nieustępliwie zbliża się do poszukiwaczy przygód w tempie jednego metra na rundę, posąg zaczyna mówić:

„Witajcie, cieleśni. Możecie zwracać się do mnie Mistrzu. Przedstawcie się i dajcie mi poznać powody, które skłoniły was do odwiedzenia tego poświęconego miejsca."

CO TU SIĘ DZIEJE?

Jak dotychczas, drogi Mistrzu Gry, udało nam się utrzymać cię w niewiedzy, więc chyba, podobnie jak twoi gracze, zastanawiasz się co dzieje się na starym szczycie Hochpointe. W końcu nadszedł czas na trochę informacji.

Podajemy poniżej krótką chronologię wydarzeń, które doprowadziły do obecnego stanu rzeczy.

SZEŚĆ MIESIĘCY TEMU: Elementalista Heinz Diehl odkrył trzy identyczne wzmianki, dotyczące imienia jakiejś elementalnej istoty wyższego rzędu. Pierwsza znajdowała się w książce, dotyczącej magii żywiołów; kolejna w tomie, poświęconym Dawnej Wierze, a trzecia w nielegalnie nabytym tomiszczu, opisującym przyzywanie demonów. Wzmianka z książki o Dawnej Wierze wspominała o Hochpointe, jako o miejscu, poświęconemu tejże istocie. Przy pomocy kartografa Gildii Magów, Diehl zlokalizował Hochpointe i zaplanował ekspedycję.

TRZY TYGODNIE TEMU: Diehl wraz ze swym uczniem, Axelem Udo, przejechali przez Helmgart. Zatrzymali się tylko na jeden wieczór w celu dokładniejszego wypytania o szczyt. Następnego dnia wyruszyli o świcie, starą ścieżkę odnaleźli wczesnym popołudniem. Przed zapadnięciem zmroku udało im się dotrzeć na szczyt góry i rozbić obóz.

Przez następne dwa tygodnie mag Diehl studiował wzmianki, robił pomiary odległości, kątów, badał kamienny krąg i moc żywiołów. Przeglądał swoje notatki i czynił przygotowania do rytuału przyzwania.

DWA TYGODNIE TEMU: (Dzień trzęsienia ziemi i błyskawic widzianych przez Dziadka Wiemsa – patrz *Rozwinięcia przygody* poniżej) Diehl wraz ze swym uczniem wylali woskowy pentagram, oznaczyli go znakami ochronnymi i imieniem istoty elementalnej, którą Diehl chciał przyzwać. Zastosowano również inne, bardziej ogólne środki ochronne, których zadaniem miało być odstraszanie innych żywiołaków, mogących przybyć w czasie rytuału bez wezwania.

PRZYZWANIE: Diehl wraz ze swym uczniem wkroczyli do pentagramu, zapalili kadzidła i rozpoczęli rytuał. Diehl, po ukończeniu go i wypowiedzeniu imienia Wisentlicha – Iz-Zat-Tres-Ayle – skupił się w oczekiwaniu na pojedynek siły woli z żywiołakiem. Udo przygotował się na pojedynek woli z mniejszymi żywiołakami, które mogły pojawić się jako uboczny, przypadkowy efekt rytuału.

Ziemia zatrzęsła się, a skała wewnątrz kręgu zafalowała i niczym glina uformowała się w kształt człowieka. Później wydarzyło się coś nieoczekiwanego. Podczas gdy Diehl przygotowywał się do pojedynku woli, kamienna statua gwałtownie wskazała każdy z kamieni, tworzących krąg – a te nagle ożyły. Następnie Iz-Zat uniósł ręce do nieba, powiedział coś w jakimś nierozpoznawalnym języku – i zakłębiły się chmury, uderzyły błyskawice, a gwałtowny deszcz zapluskał o skały. Krople z sykiem wpadały do kadzielnic.

Diehl spojrzał wokoło. Kamienie powoli zbliżały się do niego. Krople deszczu groziły ugaszeniem kadzideł i zlikwidowaniem ochrony pentagramu. Diehl uległ panice i próbował wybiec z pentagramu. Iz-Zat z furią wyrzucił ze swego ramienia masę kamieni, trafiając elementalistę i zabijając go na miejscu. Udo na moment został sparaliżowany strachem, lecz po chwili również próbował ucieczki. Ku niemu Iz-Zat również wyrzucił kamienie, podcinając i miażdżąc mu nogi.

Kłopotliwa sytuacja Iz-Zat-Tres-Ayla

Po zabiciu Diehla, Iz-Zat uświadomił sobie, że popełnił błąd. Zanim będzie mógł powrócić do swego żywiołu, będzie zmuszony do odczekania aż zaniknie przyzywająca go moc. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że ze względu na potężne magiczne siły, powiązane z tym miejscem, będzie to trwało bardzo długo – być może nawet stulecia.

Iz-Zat próbował ocucić Uda, obiecywał mu dużą nagrodę, jeśli go odwoła, lecz ten, mdlejąc co chwila z bólu, utrzymywał, że nie jest w stanie wykonać rytuału.

W zamian za służbę, Iz-Zat próbował także obiecać nagrodę psu, lecz czworonóg jedynie się odszczekiwał.

Osobowość Iz-Zata

Iz-Zat jest rozwścieczony przyzwaniem go przez istotę ludzką. *„Ludzie nie mają żadnego interesu w przyzywaniu i rozkazywaniu żywiołakom. To niemoralne, to ukazuje jakimi ludzie są chciwcami, jak lubią wykorzystywać innych i jaką posiadają żądzę władzy. Jeśli musicie, to rozkazujcie sobie nawzajem, ale nas zostawcie w spokoju."*

Ale największą zniewagą jest przyzwanie *inteligentnego* żywiołaka, istoty posiadającej swoją wolę. *„Przecież to nikczemne! Zakłócanie mej prywatności* i rozkazywanie *mi, bym się pojawił. To nawet nie jest jakieś uprzejme zaproszenie! Na bogów! Czyżby ludzie uczyli się swych manier od orków?"*

Iz-Zat żałuje, że zabił Diehla, ale nie z tego powodu, że jest sympatyczny. *„Chciałbym zedrzeć z łotra kilka cali jego miękkiego cielska po tym, jak już by mnie wypuścił".*

Udo zaskarbił sobie tę samą nienawiść, jednak odrobinę mniej zajadłą, ponieważ jest jasne, że nie ma możliwości uczynić Iz-Zatowi najmniejszej krzywdy, a również z tego powodu, że wykonywał jedynie polecenia.

W swym zachowaniu Iz-Zat przypomina arcymaga, którego spokój zakłócił gburowaty wojownik, tak nieokrzesany i brutalny, jak to tylko możliwe, lekceważąco domagający się natychmiastowych usług. Nawet nie wziął pod uwagę osobistych praw biednego maga.

Iz-Zat jest szalony, zgorzkniały i żądny zemsty – ale nie na tyle szalony, by nie spróbować prosić poszukiwaczy o pomoc. Nie jest również na tyle zgorzkniały i mściwy, by się z nimi nie układać, jeśli może dostać to, czego chce – wolność i gwarancję swej prywatności.

Uwaga: Iz-Zat nigdy nie mówi o sobie swym właściwym imieniem – sprytne posunięcie istoty, chcącej uniknąć udanego przyzwania magicznego. Woli by zwracano się do niego Mistrzu.

Mag-elementalista Heinz Diehl

Ponieważ czaszka Diehla pękła jak skorupka jajka, nie musimy już szczegółowo zajmować się jego osobowością. Jednak ze względu na fakt, że dobrzy poszukiwacze przygód zechcą zapewne ograbić jego ciało, potrzebny jest nam szczegółowy spis rzeczy, będących w jego posiadaniu, a także informacje na temat ich znaczenia. Jak sugerują podane niżej wartości tych przedmiotów, Diehl był człowiekiem bogatym i posiadającym wyrobiony gust (przy określaniu rozmiaru ubrania weź pod uwagę, że mag ważył około 75 kilogramów i miał mniej więcej 170 cm wzrostu)

1. Miękki, wełniany kapelusz; w chwili obecnej wygląda raczej brzydko.
2. Pince-nez; dla odpowiedniej osoby warte około 20-30 ZK.
3. Skórzane buty wykończone owczym kożuszkiem; warte 15 ZK.
4. Wełniane szaty dobrej jakości, umiarkowanie zdobione na zewnątrz, od wewnątrz bardzo bogato zdobione symbolami elementalistycznymi; 40 ZK pod warunkiem usunięcia krwawych plam.
5. Koszula i spodnie; warte 10 ZK
6. Plecak (2 ZK) zawierający:
   - eliksir leczenia (podejrzewam, panowie, że Udo się z niego ucieszy)
   - dużo kadzidła do kadzielnic (składnik magiczny – 25 ZK)



- przybory do pisania (10 ZK)
- mapa trasy z Bögenhafen do Bretonii przez Góry Szare z zakreśloną wioską Helmgart i z zaznaczoną krzyżykiem pozycją Hochpointe.
- to i owo (kawałki papieru, notatki ręczne, suche skarpetki, flaszka brandy – pełna)

7. Różdżka: wyrzeźbiona z sękatego korzenia, uchwyt jest zrobiony z kości słoniowej i bogato zdobiony jakimiś abstrakcyjnymi symbolami. Mają one cel czysto zdobniczy, lecz dla osoby posiadającej wiedzę o magii elementalnej wiele z nich ma znaczenie magiczne. Diehl używał tego kija jako „soczewki" swych czarów. Poza tym, jeśli uaktywni się go magiczną komendą „Shazam!", rzuca czar *Chmura dymu*. (Diehl używał tego, by szybko wycofywać się z towarzystwa nieprzyjaznych prostaczków. Udo zna komendę uruchamiającą różdżkę i wie, że nie jest zabezpieczona żadną pułapką, używał jej już wcześniej). Wartość: nieznana.
8. Magiczna księga: tom, którego Diehl używał podczas podróży – lekki, mocny i wodoodporny – przynajmniej był. Lista czarów poniżej. Diehl niezbyt często rzucał zaklęcia i jeśli tylko mógł, to wolał je odczytywać z księgi.
(Uwaga. Nie chcesz pozwolić swoim graczom na którykolwiek z tych czarów? Nie ma sprawy. „Wiecie chłopaki, ta strona jest całkowicie zniszczona przez wodę. Hmm. Cały atrament został zmyty. Szkoda.")
Magia prosta: *Płonące światło, Magiczny płomień, Bagienne ogniki, Zabezpieczenie przed deszczem, Strefa zimna, Strefa ciepła*
Magia wojenna 1 poziomu: *Ognista kula, Odporność na trucizny, Podmuch wiatru*
Magia elementalna 1 poziomu: *Oślepiający błysk, Chmura dymu, Przyzwanie malutkiego żywiołaka.*
Czar elementalny, poziom 3: *Przyzwanie Wisentlicha* (nowy czar, patrz niżej).
Diehl nie wiedział z jakiego poziomu jest ten czar, nie jest to też wskazane w jego tekście. Podejrzewał, że jest to czar wyższego poziomu, lecz jego poszukiwania pozwalały przypuszczać, że jest wyjątkowo łatwy, jeśli jest rzucany w określonym miejscu i znane jest imię Wisentlicha. Diehl miał rację, sądząc, że potrafi rzucić ten czar i przeprowadzić rytuał jeśli tylko będzie miał czas i przedsięweźmie odpowiednie środki ostrożności. Nie docenił jednak trudności, związanych z kontrolowaniem raz wezwanego Wisentlicha.
9. Złote kadzielnice: pięć złotych kadzielnic, ustawionych na punktach przecięcia się linii pentagramu. Każda warta 100 ZK – niezła zdobycz.



Uczeń Axel Udo

Ciało Uda, jeżeli nie zostanie uleczone, jest niezbyt przyjemnym obiektem do plądrowania. Jego tunika, koszula i buty są łącznie warte około 10 ZK – obawiam się, że spodnie są niestety zniszczone.

Jeżeli Udo zostanie uratowany i wyleczony (ma złamane obie nogi), może być przydatny. Na przykład wie o magicznej różdżce. Rozumie też podstawy magii elementalnej i potrafi przeczytać tytuły czarów elementalnych z księgi Diehla.

Dzięki ciągłemu omawianiu przygotowań do rytuału wie także nieco o czarze *Przyzwanie Wisentlicha*. Zaje sobie sprawę z faktu, że w stosunkach z Wisentlichem bardzo ważne jest jego imię. Wie, że jest ono zapisane w księdze Diehla. Ponieważ Iz-Zat bardzo pragnie ograniczyć ziemską wiedzę na temat swego imienia i nie zorientował się jeszcze, że jest ono zapisane w księdze (żywiołaki nie potrzebują ich do rzucania czarów), ta mała informacja może odegrać dużą rolę w trakcie układów z Wisentlichem (patrz niżej).

Fido

To właśnie ten szczekający pies. Użyj charakterystyki szczura (**WFRP**, str. 242). Fido posiada magiczną zdolność *żałosnego szczekania* i wzbudzania w poszukiwaczach przygód chęci podążania za nim na pewną śmierć. Wszystkie elfy, halflingi oraz ludzie stają się podatni na psychologiczną cechę o nazwie *„frajer w stosunku do miłych, wzruszających zwierząt"*. Krasnoludy nie rozumieją pojęcia „miły" i nie są podatni na tę cechę.

Obóz Diehla

Znajduje się w nim magiczna księga Uda, a w niej następujące czary: *Magiczny płomień, Strefa ciepła*.

Wyposażenie obozowe, wliczając w to namiot, koce, zestaw kuchenny, paczki, racje żywnościowe itp. jest warte około 100 ZK. Koń, który przeżył należy do Uda i jest warty około 160 ZK.

•A WIĘC CZEGO OD NAS OCZEKUJESZ?•

Jeśli twoja grupa nie składa się z super-bohaterów, rozwiązania typu bij-zabij nie wchodzą w grę. Iz-Zat i Ośmiu Ojców są w stanie rozbić na miazgę oddział żołnierzy.

Z drugiej strony, uratowanie Uda i odejście z magiczną księgą i różdżką Diehla (oczywiście jako wyraz wdzięczności za uratowanie życia...) wydaje się warte zachodu. Sprytni i zuchwali bohaterowie mają pewne szanse. A oto kilka mogących przynieść rezultaty sposobów zachowania.

Ofiarowanie swych modlitw i pomocy Duchowi Skał

Całkiem odpowiednie jest zachowanie się w religijny sposób, szczególnie jeśli twoi gracze nigdy wcześniej nie spotkali inteligentnego żywiołaka.

„Och, Wielki Duchu Skał, czym możemy ci służyć? A przy okazji, czy twoi słudzy dostają jakieś, hmmm, no wiesz, gratyfikacje?"

Ego Iz-Zata jest mile połechtane adoracją, a jeśli nasi bohaterowie będą tak uprzejmi, że uwolnią go z wiążącego rytuału przyzwania, może być nawet hojny. Naprawdę. On nie żywi urazy, po prostu chce mieć spokój.

Początkowo bohaterowie nie powinni wiedzieć w jaki sposób mogą uwolnić Iz-Zata, a *on* nie ma ochoty wspomnieć im o tym fakcie, że sam nie ma bladego pojęcia jak to zrobić. *„Ja powinienem wiedzieć coś o cielesnej magii? Ha!"*

Jednak o ile uda się uratować młodego ucznia Diehla, może on objaśnić zawarty w księdze czar *Przyzwanie Wisentlicha*. *„Jak zwolnić go z rytuału? Myślę, że należy go po prostu odwrócić. Czyż właśnie nie tak się zwykle robi?"*

Grzeczne proszenie

Po stwierdzeniu, że kamienie i posąg są inteligentne i przebudzone, wykształceni i grzeczni bohaterowie mogą nawiązać przyjemną konwersację.

„Chciałem powiedzieć...to znaczy... Wasza Żywiołakowa Miłość, błagam o wybaczenie, ale czy nie sprawiłoby Waszej Miłości różnicy, jeśli uratowalibyśmy jednego z członków naszego kruchego gatunku, tego który chyba miał tutaj jakiś nieszczęśliwy wypadek?"

Iz-Zat prawie na pewno zgodzi się na ten pomysł, ponieważ chce użyć Uda jako argumentu przetargowego potrzebnego mu w uzyskaniu od bohaterów pomocy.

Gierki na odległość

Po odkryciu, że wkroczenie do kamiennego kręgu powoduje niepożądane zainteresowanie ze strony żywiołaków, bohaterowie mogą zdecydować się na krążenie wokół kręgu oraz użycie kijów i lin do wyciągnięcia z niego ofiar i przedmiotów.

W chwili, gdy ktoś spróbuje takiej taktyki, Iz-Zat grzecznie zwróci się do tej osoby.

„Przepraszam. Natychmiast przestań to robić. Kim jesteście i co tu robicie?"

Bardzo na miejscu w czasie odpowiedzi będzie w takim wypadku ton grzeczny, miły lub pełen czci. Zgryźliwe lub zbyt pewne siebie odzywki zostaną niezbyt grzecznie nagrodzone, a mianowicie czarem *Grad kamieni* (czar elementalny, 1 poziom). Ci, którzy przetrwają są znowu proszeni o odpowiedź na pytania Iz-Zata.

Z chwilą, gdy jego ciekawość zostanie zaspokojona, złoży poszukiwaczom przygód ofertę służby lub zaproponuje, by go wezwali. *„Jak to dobrze, że przechodziliście. Jest mi wielce uciążliwą magiczna papranina tego głupca i dlatego będę bardzo hojny wobec was, jeśli uda się wam rozproszyć to wezwanie."*

Strefa sanktuarium

Wspaniały czar, gwarantujący bohaterom ochronę przed żywiołakami. Iz-Zat dosyć dobrze zna to zaklęcie i w kierunku osoby, próbującej je rzucić kieruje ciepły komentarz:

„Och, to było do przewidzenia. Strefa sanktuarium. Zapewni to wam

bezpieczeństwo na jakąś godzinę – a później na tak długo, jak będziecie w stanie ją utrzymać. Jednak jeżeli natychmiast nie zaprzestaniecie, to ostrzegam was, że wyślę za wami żywiołaka, który, gdy już nie będziecie mogli utrzymać czaru, wdepcze wasze członki w ziemię. A teraz módlcie się, abyście już więcej nie rozgniewali mnie swymi patetycznymi sztuczkami.

Układy z Iz-Zatem

Czego Iz-Zat chce:

1. Uwolnić się od przyzwania.
2. Nie być więcej nękanym i obrażanym przez jakiekolwiek przyzwania, czynione przez miernych, cielesnych czarowników.

Co Iz-Zat oferuje:

1. Pozwoli bohaterom ujść z życiem. Hojna oferta, biorąc pod uwagę jego przewagę i „ciężką artylerię" jaką dysponuje.
2. Życie Uda. Iz-Zat łaskawie przyjmuje, że Udo to tylko służący i dlatego nie jest odpowiedzialny za działania swego mistrza.
3. Ciało i przedmioty, należące do Diehla. Iz-Zat przyjął, że Diehl i jego wyposażenie należy się mu jako forma rekompensaty za arogancką obrazę w formie przyzwania. Oczywiście Wisentlichowi te rzeczy nie są potrzebne, ale zdaje sobie sprawę z faktu, że cieleśni przykładają wielką wagę do posiadania, dlatego spodziewa się, że odegrają one dużą rolę jako atuty przetargowe.

Zawarcie umowy:

Iz-Zat nie targuje się zbyt zawzięcie. Jeżeli dostanie to, czego chce, zamierza być hojny. Śmiertelnikom nie może użyczyć żadnych magicznych mocy, lecz może im zaoferować, w formie przyjaznego porozumienia, zwrot uczynionej mu przysługi. Uczyni to pod następującymi warunkami:

1. Prośba i przysługa muszą mieć miejsce wewnątrz kamiennego kręgu na Hochpointe.
2. Bohaterowie nigdy nie wyjawią jego prawdziwego imienia żadnemu śmiertelnikowi.

Iz-Zat zgodzi się, że jeżeli zostanie przyzwany imiennie przez bohaterów, przybędzie jeden raz w to samo miejsce i odda im fizyczną lub magiczną przysługę, leżącą w jego mocy.

Dotrzymanie umowy

Jedynym sposobem na uwolnienie Iz-Zata jest odwrócenie czaru *Przyzwanie Wisentlicha*. Jeżeli Udo zostanie uratowany, wie on na tyle dużo, że będzie w stanie pokierować innym czarodziejem tak, by ten odczynił rytuał. Normalnie takie działanie może się powieść tylko tej osobie, która rzucała czar, lecz w tym miejscu panują idealne warunki magiczne, a główne niebezpieczeństwo porażki – obrażenie przyzywanego żywiołaka – nie jest problemem, ponieważ Iz-Zat popiera ten rytuał. Tak naprawdę, to jeśli coś pójdzie nie tak, jak powinno, gracze zawsze mogą próbować powtórzyć czar.

Najlepszym sposobem na zapewnienie Iz-Zatowi spokoju jest upewnienie się, że nikt nie zna jego imienia. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że podczas odczyniania rytuału ktoś musi je głośno odczytać. Udo jest na tyle sprytny, by kłamać, twierdząc, że nie ma pojęcia, które ze słów składających się na zaklęcie jest imieniem Wisentlicha. Jeżeli gracze odpowiednio się zachowają, nie powinno być większych problemów.

Jeżeli gracze zdradzą się ze znajomością imienia Iz-Zata, wymusi on na nich solenną obietnicę, że nigdy nikomu go nie wyjawią. Serdecznym tonem przypomni bohaterom, że jeśli nie dotrzymają przysięgi, to klątwa, rzucona przez potężnego żywiołaka jest niezbyt miłym bagażem. *„Będziecie bezpieczni na wodach Wielkiego Oceanu. Przynajmniej przez chwilę".*

ROZWINIĘCIA PRZYGODY

Ta kompletna przygoda dotyczy żywiołaków, elementalistów i magii elementalnej – tematów dotychczas niezbyt rozwiniętych w **WFRP**. Poniżej podano niektóre z motywów i wiadomości, leżących u podstaw fabuły i umiejscowienia tego scenariusza.

1. Dawna Wiara i magia elementalna posiadają wspólne korzenie historyczne. Współczesna magia elementalna była być może kiedyś formą magii boskiej, praktykowanej głównie przez druidów. Co więcej, istoty, związane z żywiołami (wszystkie inteligentne i na wpół inteligentne) są być może jedynie pomniejszymi manifestacjami bóstwa, czczonego jako Wielka Matka.

2. W Domenie Żywiołów, podobnie jak w światowej domenie egzystencji ludzi, jest pewna hierarchia istot, różniących się inteligencją i możliwościami.

Najniższą formą jest żywiołakowy guzek – porównywalny do życia roślinnego – ruchomy, ale pozbawiony inteligencji. Aby osiągnąć większość efektów, powodowanych przez elementalne czary używa się właśnie tych istot.

Następną, wyższą formą jest żywiołak – taki, jaki jest opisany w **WFRP** na stronie 254. Można je porównać mniej więcej do zwierząt, chociaż, im są większe, tym bardziej są inteligentne.

Kolejną, jeszcze wyższą formą są Wisentlichy, analogiczne do śmiertelników – czarodziei w tym, że posiadają rozmaite zdolności związane z rzucaniem czarów.

Najwyższą formą jest Władca żywiołaków – istota o demonicznej inteligencji, potężnej władzy nad istotami elementalnymi, o wielkiej magicznej sile, służącej jej do manipulowania elementalnymi składnikami odpowiednich domen.

3. Wydaje się logicznym – i zabawnym – przyjęcie, że elementaliści powinni mieć skromniejsze wersje *Przyzwania żywiołaka* na każdym z niższych poziomów mocy. Obecna lista czarów nie pozwala na użycie tego czaru do momentu osiągnięcia czwartego poziomu. Wydawało mi się, że dodatkowe wyposażenie w rodzaju ochronnych pentagramów i rytuałów przyzywających doda pewnego kolorytu do arsenału elementalisty.



Proponowane zasady gry, oparte na niektórych z tych założeń zaprezentowane są poniżej. Inne szczegóły, jak własności i moce Władców żywiołaków czy przyzywanie takich istot – pozostawiono do bardziej szczegółowego opisania kiedy indziej.

Serdecznie prosimy o wasze komentarze. Te i inne pomysły dotyczące magii w świecie Warhammera być może zostaną nawet zaprezentowane w formie kolejnych kompletnych przygód, a nawet mogą się znaleźć w przyszłym Kompendium Magii w **WFRP**[1]. Często stwierdzamy, że pomysły i wyobrażenia graczy są dla nas inspirującym bodźcem do rozszerzenia systemu *Warhammera*.

Jak rozpocząć przygodę

Z chwilą, gdy bohaterowie staną na Hochpointe i ujrzą martwego maga, którego mogą obszukać, fabuła staje się zadziwiająco prosta: jak obedrzeć Diehla ze wszystkiego, co posiada (lub, dla szlachetniejszych bohaterów – jak uratować Uda), a przy okazji nie zostać zmiażdżonym na papkę przez Iz-Zata?

Jedynym problemem może być zmuszenie graczy do wspięcia się na zapomniany szczyt w padającym deszczu. Oto kilka propozycji:

1. Gambit Fidem. Tak, jak zaprezentowano to we wprowadzeniu, na drodze bohaterów staje wielce szczekliwy pies. Każdy, kto widział lub czytał *Lassie* na pewno rzuci się pod górę, podążając za kochanym pieseczkiem.

2. Wołanie o pomoc. W głuszy leśnej, w czasie wilgotnej pogody głos niesie się naprawdę daleko. Być może Iz-Zat kilka razy pchnął Uda i nalegał na wypróbowanie przez niego swych umiejętności w odczynianiu rytuału. Ten zawył kilka razy, a bohaterowie podążą za krzykiem, by uratować biedaczka.

3. Zaniepokojony krewny. Bohaterowie włóczą się w okolicach Bögenhafen, czekając na jakąś przygodę. Nagle pojawia się brat/siostra/narzeczona/ciotka Diehla i wynajmuje bohaterów, by go poszukali. Chłopaki mają naprawdę szczęście, że będą poza miastem. (Szczegóły patrz *Cienie nad Bögenhafen*, kampania *Wewnętrzny wróg*[2]).

4. Karczemne opowieści. Bohaterowie zabawiają się rzucaniem strzałkami, piciem browarków i takimi rzeczami w Zajeździe Helmgartchim, kiedy nagle wchodzi Dziadek Weims i opowiada swoją historyjkę o dziwnych światłach na Hochpointe. Inni miejscowi rozwodzą się długo i szczegółowo na temat magicznej, starożytnej historii szczytu. *„Tam. Słyszałem, że na tej skale leży skarb jakiegoś demona, tak pszepana." Bohaterowie być może rzucą się do wyjścia, depcząc po przeciwnikach, a wszystko w celu dorwania się do skarbu jako osoby numer jeden, a co za tym idzie zagarnięcia jak największej jego części.*

A jeżeli mimo wszystko gracze zignorują twe wysiłki, odpręż się. Przecież nie chcemy ich tam dowozić koleją, czyż nie? Osobiście twierdzę, że zawsze trzeba szanować wolność wyboru.

Odłóż na chwilę tę małą przygódkę, a później rozpocznij ją pośrodku drogi do jakiegoś miejsca, gdzie gracze naprawdę *muszą iść*.

Mój staruszek zwykł mawiać: *„Przeznaczenia nie da się oszukać."*

NOWE CZARY ELEMENTALNE

Przyzwanie malutkiego żywiołaka

Poziom 1
Punkty magii: 1 przyzwanie, 1 utrzymanie kontroli
Zasięg: osobisty
Czas trwania: różny

Efekt: Przyzywa żywiołaka wybranego rodzaju (ziemia, powietrze, ogień lub woda) o wielkości 1. Jeżeli test Siły Woli jest udany, żywiołak będzie posłuszny osobie, która go wezwała.

Procedura

Krok 1: Przyzwanie żywiołaka kosztuje 1 punkt. Pojawia się on w ciągu 1K6 rund.

Krok 2: Wykonanie testu Siły Woli w celu kontrolowania żywiołaka. Kosztuje to 1 punkt.

Jeżeli osoba przyzywająca znajduje się wewnątrz pentagramu, to nieudany test oznacza, że żywiołak znika. Jeżeli nie ma pentagramu lub został on źle wykonany, żywiołak atakuje osobę przyzywającą. Jeżeli test był udany, żywiołak znajduje się pod kontrolą na okres jednej tury.

Krok 3: Z końcem tury żywiołak nie jest już dłużej kontrolowany. Przyzywający może próbować albo *utrzymać kontrolę*, albo *uwolnić* żywiołaka. Aby *uwolnić* go z przyzwania, elementalista wypowiada słowa *Inkantacji Zakończenia*. Jeżeli stoi wewnątrz pentagramu, to żywiołak po prostu znika. Jeżeli nie ma pentagramu lub został on źle wykonany, żywiołak atakuje osobę przyzywającą.

Aby *utrzymać kontrolę* po pierwszej turze należy ponownie wykonać test Siły woli, podobnie jak w punkcie 2. Znowu kosztuje to 1 punkt.

Jeżeli osoba, przyzywająca znajduje się wewnątrz pentagramu niepowodzenie oznacza, że żywiołak znika. Jeżeli test jest nieudany, a przyzywający nie jest w pentagramie, to żywiołak go zaatakuje. (jeżeli pentagram jest, ale jest błędnie nakreślony to również należy liczyć na szczęście.)

Jeżeli test jest udany, to żywiołak jest pod kontrolą na czas trwania kolejnej tury.

Utrzymywanie kontroli w kolejnych turach. Osoba, przyzywająca żywiołaka może kontynuować nad nim kontrolę dopóki test utrzymania kontroli się nie uda, lub do chwili wyczerpania swych punktów magii.

Inne czary elementalne

Przyzwanie małego żywiołaka: Tak jak *Przyzwanie malutkiego żywiołaka,* za wyjątkiem: Poziom 2, koszt wynosi 3 punkty potrzebne do wezwania, 2 do kontrolowania. Przyzywa żywiołaka wielkości 3.

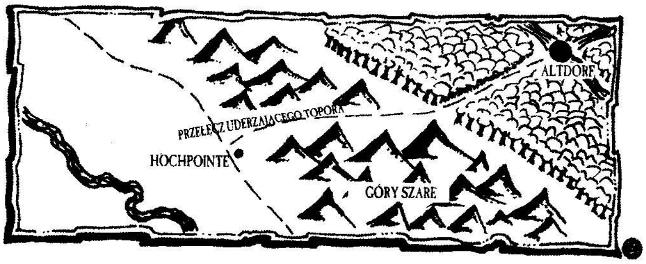
Przyzwanie średniego żywiołaka: Tak jak *Przyzwanie malutkiego żywiołaka,* za wyjątkiem: Poziom 3, koszt wynosi 6 punktów potrzebnych do wezwania, 3 do utrzymania kontroli. Przyzywa żywiołaka wielkości 6.

Przyzwanie dużego żywiołaka: Tak jak *Przyzwanie malutkiego żywiołaka,* za wyjątkiem: Poziom 4, koszt wynosi 10 punktów potrzebnych do wezwania, 4 do utrzymania kontroli. Przyzywa żywiołaka wielkości 10.

Przyzwanie Wisentlicha: Tak jak *Przyzwanie malutkiego żywiołaka,* za wyjątkiem: Poziom 3, koszt wynosi 6 punktów potrzebnych do wezwania, 3 do utrzymania kontroli. Czar przyzywa Wisentlicha (Wyższego żywiołaka). Aby go wezwać, trzeba znać pełne imię Wisentlicha, w innym wypadku czar po prostu nie zadziała lub przyzwie anonimowego średniego żywiołaka o wielkości 6.

Wisentlich

Wisentlichy są magicznymi istotami, zbudowanymi z substancji któregoś z żywiołów. Posiadają umiejętności i moce porównywalne z tymi, które posiadają czarodzieje 3 poziomu. Mają umiejętności magiczne zbliżone do czarów elementalnych z poziomu 1-3, a jeżeli odpowiada to Mistrzowi Gry, mogą mieć inne, odpowiednie dla ich żywiołu magiczne zdolności podobnej mocy. (Iz-Zat, wyrzucający swe ramię w Diehla i w Uda jest przykładem odpowiedniej zdolności magicznej, porównywalnej z czarem *Grad kamieni* co do mocy, ale ładniejszej i znacznie bardziej efektownej.) Przy czarach typu *Przyzwanie żywiołaka* Wisentlichowi nie udaje się test Siły Woli jedynie przy rezultacie 00.



Charakterystyka Wisentlicha

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	60	60	6	6	60	60	6	60	60	60	60	60	60

Dlaczego więc Diehl ryzykował przyzwanie czegoś tak potężnego jak Wisentlich? Ponieważ Wisentlich, raz poddany kontroli, może przewodzić grupie żywiołaków dla swego pana. Zastosowania militarne i inżynieryjne takiej siły są rozliczne. Jak długo zajmie takiej drużynce żywiołaków rozbicie szarży konnych rycerzy? Albo jak długo będzie trwało wykarczowanie lasu lub wykopanie szybu kopalni?

Pentagramy ochronne

Pentagramy ochronne zostały stworzone dla ochrony osoby przyzywającej przed istotą przyzywaną.

Istnieją dziesiątki zapatrywań na temat najlepszego ich wykonywania. Mag Diehl hołdował pentagramom, wylewanym przy pomocy stopionego wosku, w którym odciskano za pomocą pieczęci magiczne znaki. Wosk dodatkowo pokrywano jakimiś magicznymi substancjami w celu zwiększenia jego mocy. Kadzidło, składające się z wielu tajemnych substancji elementarnych jest spalane w złotych kadzielnicach, umiejscowionych w miejscach przecięcia się linii rysunku. W jak dużym stopniu jest to skuteczne, a na ile jest to po prostu hokus-pokus, jest to zagadka do odgadnięcia.

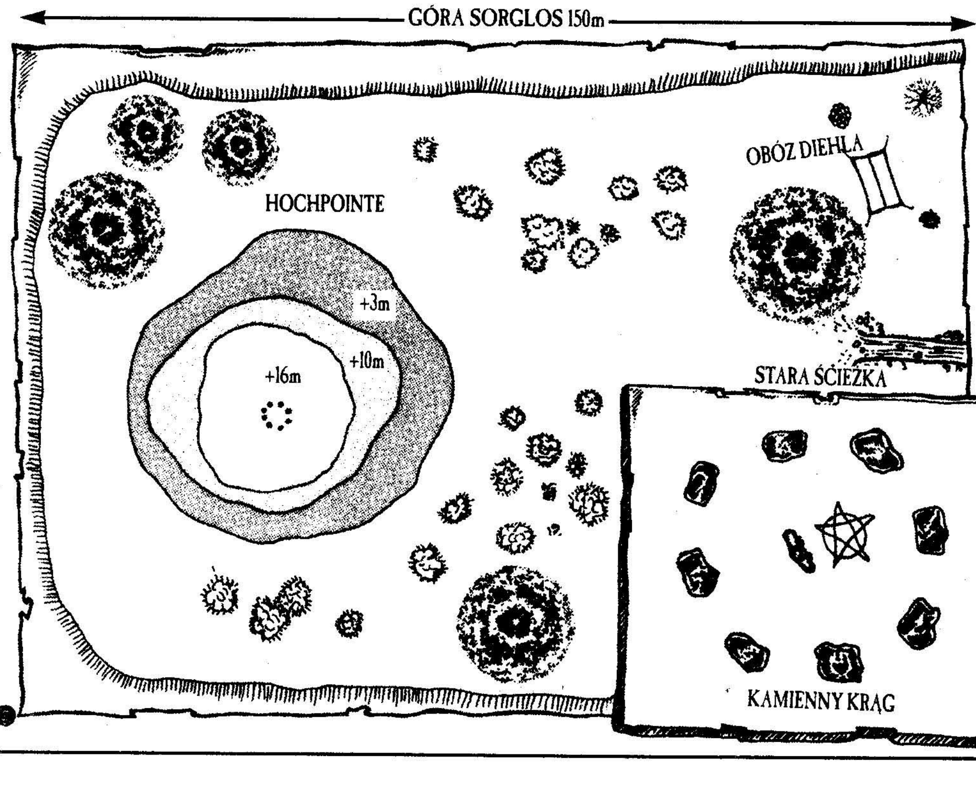
W celu stwierdzenia czy czarodziej odpowiednio narysował pentagram, Mistrz Gry w tajemnicy testuje Inteligencję bohatera, do jej wysokości dodając +15% za każdy poziom. Jeżeli test jest udany, to pentagram jest bezbłędny. Jeżeli nie, to oznacza, że pentagram jest narysowany nieprawidłowo.

Jeżeli pentagram jest błędny, osoba przyzywająca nie jest nim chroniona. Czarodziej nie ma szansy sprawdzić czy pentagram jest błędny – może to zauważyć dopiero w momencie, gdy ten go zawiedzie. Na szczęście wiele żywiołaków, ożywieńców i istot demonicznych boi się sprawdzić pentagram, lękając się go lub bojąc się kary, jaką może na nich nałożyć osoba je wzywająca. Czasami brakuje im też siły woli.

tłum. **Artur Marciniak**

Ad 1. W obecnej chwili dodatek ten jest już prawie gotowy. Ken Rolston poświęcił na jego napisanie kilka lat pracy, ale efekt jest tego wart. Widziałem próbną wersję tego podręcznika i muszę powiedzieć, że naprawdę robi dobre wrażenie (przyp. tłum.).

Ad 2. Rzeczony dodatek ukaże się prawdopodobnie na początku przyszłego roku. Ponieważ nie chcę graczom psuć zabawy, powiem tylko, że bohaterowie rzeczywiście będą mieli szczęście jeśli akurat ich w tym czasie w Bögenhafen nie będzie (przyp. tłum.)



TOP SECRET

Komputerowe strategie dzielą się na wiele gatunków. Jednym z nich jest budowa od podstaw cywilizacji.

W tego typu grach walka zbrojna z przeciwnikiem to tylko jeden z elementów. Oczywiście dość ważny, bo nowo powstała cywilizacja musi mieć przestrzeń życiową, by zakładać nowe miasta, bazy czy co tam trzeba dla zwiększania populacji ludzi ją tworzących. Do rozwoju państwa i umacniania jego siły militarnej potrzeba także silnej ekonomii i nauki, zapewniającej postęp techniczny.

Jako przykład tego typu gier można wymienić (w porządku chronologicznym) trzy klasyczne już tytuły: Mega - lo - Mania, Civilization i Master of Orion.



Akcja pierwszej z nich rozgrywa się gdzieś w przestrzeni kosmicznej. Przedmiotem sporu jest szereg wysp, które kolejno należy podbić. W jednej turze, w której pojawia się od 3 do 4 wysp mamy do dyspozycji 100 ludzi. Musimy ich odpowiednio podzielić, aby inwazje na wszystkie wyspy okazały się skuteczne, bowiem rywalizujemy z trzema innymi narodami.

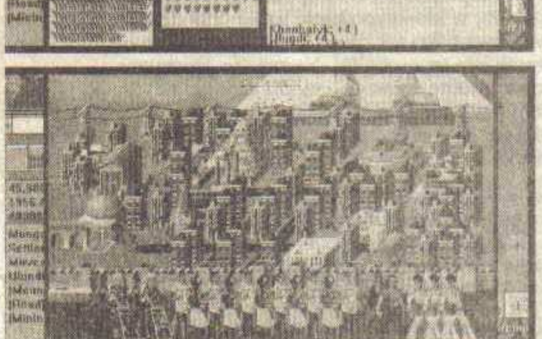
Wszystkich ludzi, którzy wylądowali na wyspie należy przydzielić do jakiejś pracy. Część zajmuje się odkryciami naukowymi w dość ograniczonych ramach: bronie zaczepne, bronie obronne, obronność zamku. Jeśli uda nam się odkryć dwa z trzech wynalazków następnej, ery cywilizacja przez nas tworzona przenosi się na wyższy poziom rozwoju (sygnalizowane zmianą roku i wyglądu zamku), co umożliwia szybsze prace nad kolejnymi odkryciami. Musimy także pamiętać o zostawieniu części ludności w domach, co zapewni przyrost naturalny (przy czym nikt nie umiera śmiercią naturalną), a w bardziej zaawansowanych społeczeństwach wyznaczenie części ludności do prac w kopalniach, z których surowce wykorzystywane są w bardziej zaawansowanych technologiach. W ten sposób zaczynając od 9500 p. n. e. i kamienia z maczugą do obrony, dochodzimy do lotnictwa. Oczywiście cywilizacja nie nadążająca z rozwojem nauki skazana jest na zagładę.

Najlepiej oddaje to jednak "Civilization" symulująca rozwój społeczeństwa na Ziemi (i nie tylko), w którym nasza



Zdobycze cywilizacji





poraża kończy się wykopaniem przez XX - wiecznych archeologów szczątków naszej cywilizacji. Aby do tego nie doszło musimy stworzyć nie tylko silną naukę, ale przede wszystkim silną ekonomię ją finansującą (choć ta również wspomagana jest przez naukę wynalazkami rynku i banku). Wszystko bowiem sprowadza się do pieniądza. Gdy jesteś bogaty możesz przeznaczyć większe nakłady na badania, dzięki czemu będą one trwać krócej; będziesz mógł łatwo pacyfikować niepokoje społeczne, gdyż stać Cię na zwolnienie części zatrudnionych (wzrośnie zadowolenie); będziesz w końcu mógł utrzymywać więcej jednostek wojskowych niezbędnych do podboju innych cywilizacji.

Świat w tej grze jest niezmiernie bogaty. Prócz zakładania miast i rozbudowy ich infrastruktury (kościoły, fabryki, oczyszczalnie ścieków, elektrownie, kolosea), budowy dróg, a z czasem kolei, drążenia kopalń, irygacji gruntów, musimy dbać o rozwój handlu oraz o naukę. Odkrywa ona dla naszej cywilizacji rzeczy zgoła niepotrzebne, takie jak alfabet czy sztukę pisania, ale odkrycia te są niezbędne do kolejnych etapów rozwoju cywilizacji. W grze widzimy jak nasze państwo zaczyna dysponować coraz nowszą bronią, wprowadzane są coraz nowsze udogodnienia w transporcie (drogi, mosty, koleje), zwiększa się wydajność pracy oraz sam ustrój państwa, mający na nią wpływ. Logicznym zakończeniem gry jest wystrzelenie statku kosmicznego, mającego dolecieć do najbliższego układu słonecznego, choć grę można rozstrzygnąć stając się jedyną cywilizacją na planecie (w programie można wybrać warunki początkowe: wilgotność, sumę opadów, temperaturę, procent lądów, wiek planety, co znacząco wpływa na przebieg gry).

Ostatnim programem jest Master of Orion, będący w opinii fachowców kontynuacją Civilization, jej kosmicznym odpowiednikiem. Tym razem trzeba opanować galaktykę Oriona. Zaczynając mamy do wyboru jednego z przywódców o specyficznych zdolnościach. Później musimy wyznaczyć priorytetowe dziedziny badań naukowych. Nauka związana jest przede wszystkim z rozwijaniem szybkości, zasięgu i uzbrojeni statków kosmicznych, zdolnością opanowania planet mających nieprzyjazne środowiska, wzrostem wydajności pracy na opanowanych planetach, ich obronnością. Nie wydaje się to tak bogate, jak pierwowzór (np. nie ma tak wyraźnego przenikania się różnych dziedzin życia), ale dzięki szczególnym zdolnościom przywódców, zróżnicowanym środowiskom planet (niektóre z nich sprzyjają produkcji przemysłowej, inne nauce, jeszcze inne do niczego się nie nadają), konieczności opanowywania największej liczby planet, celem zwiększenia potencjału gospodarczego i intelektualnego, gra wciąga. Pewną modyfikacją nie spotykaną w poprzednich grach są klęski żywiołowe (czynnik występujący dotąd jedynie w symulacjach typu Sim City), które potrafią kwitnącą gospodarczo planetę planetę zmienić w napromieniowany, nikomu nie przydatny kawałek gruntu.

Niewątpliwą zaletą tego typu strategii jest możliwość obserwowania postępu ludu, którym dowodzimy, spojrzenia drogi, jaką pokonaliśmy od początku gry. Mimo dużej złożoności obecnych symulatorów cywilizacji nie są one jeszcze dopracowane, ciągle zawierają wiele często denerwujących uproszczeń, co wynika najpewniej z kompromisu między wiernością rzeczywistości a grywalnością. Można mieć jednak nadzieję, że niedługo pojawi się coś łatwego w obsłudze i jednocześnie wiernego realiom. Na jesień zapowiadana jest Civilization II.

Sir Haszak

Chris Felton

NIE POTRZEBA NAM PSYCHOLI!

Każdy wie, jak zachowują się przedstawiciele różnych ras w grze fabularnej Warhammer. W końcu wszyscy kiedyś czytaliśmy Tolkiena, więc wiemy, że elfy nie ścinają drzew, krasnoludy zazwyczaj kochają złoto i nie mają poczucia humoru, a halflingi przeznaczają całe dnie na żarcie. Spoko. Wiemy, jak się zachowywać. *Więc teraz chodźmy sobie coś ukatrupić!*

Psychologia ras w grze fabularnej Warhammer Fantasy RolePlay

Warhammer jest grą fabularną, więc gracze powinni poświęcać jednak nieco więcej uwagi odgrywaniu swych bohaterów. Często jedynym sposobem na stwierdzenie, że ktoś gra elfem jest spojrzenie na jego Kartę Bohatera, w rubrykę oznaczoną „rasa". Dla takiego gracza możliwość wyboru rasy stwarza tylko okazję do określenia lepszych cech swego bohatera. Jeśli chcesz być dobrym graczem, powinieneś zastanowić się nad pochodzeniem społecznym postaci, a także miejscem, w którym się ona wychowała i ocenić, w jaki sposób te sprawy wpłynęły na jej osobowość. Zadaniem tego artykułu jest właśnie zwrócenie uwagi na to, iż znajdujące się w podręczniku zdanie „brak specjalnych zasad psychologicznych" może być mylące.

ELFY

„Elfy są nieliczną, wspaniałą rasą, żyjącą w leśnych ostępach i pojawiającą się rzadko w ludzkich społecznościach". Więc kim jest elficki poszukiwacz przygód? Jest wygnańcem, straconym dla swego ludu. Jego wygnanie może być dobrowolne i jest możliwe, że zostanie z powrotem przyjęty w rodzinne strony, jeśli zostawił tam jakichś przyjaciół. Przebywając w społeczeństwie ludzi, nie ma on jednak żadnego kontaktu z rodziną, przyjaciółmi z dzieciństwa (chyba, że któryś z nich dzieli z nim los wygnańca), ani żadnego kontaktu ze społeczeństwem, w którym dorastał. Dla człowieka może się to nie wydawać wielką stratą, jednak niewielu tylko jest w stanie sobie wyobrazić, ile to znaczy dla elfa.

Najważniejszym czynnikiem, kształtującym psychikę elfów jest długowieczność ich rasy. Kiedy żyje się przez ponad 200 lat, można doświadczyć naprawdę wiele. Prowadzi to do bardzo specyficznego stosunku do życia. „Młody" elf, który zaczyna odczuwać świat jak nastolatek ma już przecież 65 lat!

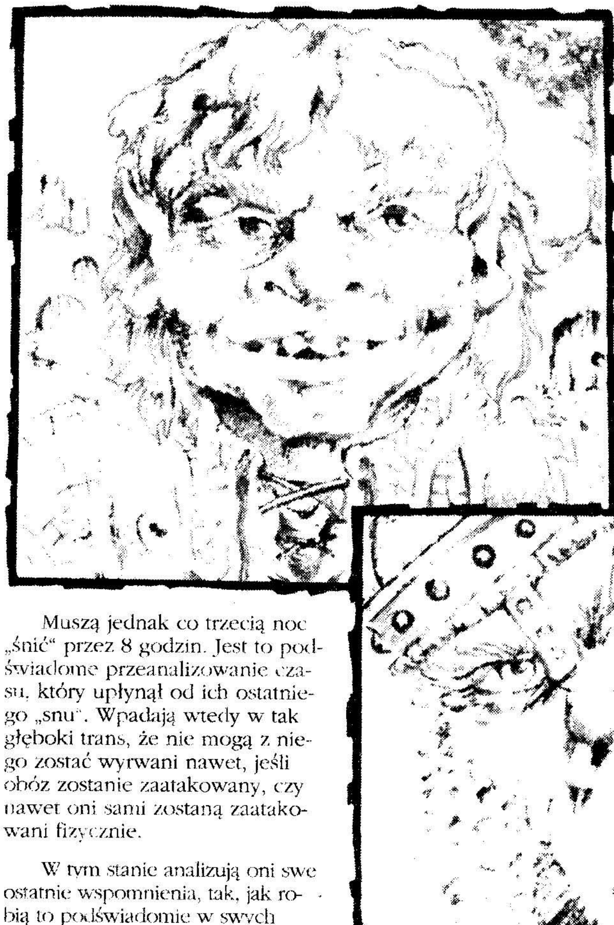
Elfy nie są rasą nieinteligentną. Tak naprawdę, w większości przypadków, są najinteligentniejszą rasą świata. Na pewno wykorzystują to, by się czegoś uczyć. Ale czego?

Najważniejszą rzeczą, którą trzeba powiedzieć o wykształceniu elfów jest to, iż nie kładą one nacisku na zapamiętywanie informacji, lecz na najlepsze sposoby korzystania z zasobów swego umysłu. To uważne ćwiczenie daje im szczególną Inteligencję i Opanowanie, przez „niższe" rasy fałszywie interpretowane jako brak emocji.

Gdy już ich umysły zostaną odpowiednio wyćwiczone, mogą się uczyć prawidłowego posługiwania się swym językiem. Język elficki jest niezwykle wręcz skomplikowany i melodyjny. Niewielu ludzi potrafi mówić nim płynnie – ci, którzy to robią, to uczeni, którzy poświęcili temu zadaniu całe swe życie. Język, o którym większość ras myśli, że jest elfickim tak naprawdę jest tylko jego uproszczoną wersją, używaną przez elfickie dzieci i tych, którzy krótko żyją.

Podobnie sprawa ma się z elficką sztuką: niewiele istot pochodzących z innych ras jest w stanie ją zrozumieć, a nikt inny chyba nie potrafi w pełni jej docenić. Wyobraź sobie, jaki musi być wpływ dwustuletniego życia na pojmowanie sztuki. Jest ona zbliżona do wysoce stylizowanych, wysublimowanych tworów tradycji chińskiej, bądź japońskiej – zawiera ukryte znaczenia, które można odkrywać, kontemplując dzieło i jego wykonanie. Wejście w ludzkie społeczeństwo to jak przeniesienie się z Covent Garden do świata, w którym jedyną rozrywką jest ogłupiający i nudny show telewizyjny.

Główną część wykształcenia elfów stanowi nauka kontrolowania swych snów. Elfy, gdy już nauczą się tej sztuki, praktycznie nigdy tak naprawdę nie śpią, choć oczywiście ich ciała muszą odpoczywać, tak, jak ciała każdej innej osoby. Ponieważ wymaga to jednak wyłącznie wygodnego miejsca do siedzenia, są oni wspaniałymi wartownikami.



Ilustracje: Jamie Sims

Muszą jednak co trzecią noc „śnić" przez 8 godzin. Jest to podświadome przeanalizowanie czasu, który upłynął od ich ostatniego „snu". Wpadają wtedy w tak głęboki trans, że nie mogą z niego zostać wyrwani nawet, jeśli obóz zostanie zaatakowany, czy nawet oni sami zostaną zaatakowani fizycznie.

W tym stanie analizują oni swe ostatnie wspomnienia, tak, jak robią to podświadomie w swych snach ludzie i odrzucają wszystko, czego nie chcą zapamiętać. Odrzucone wspomnienia zostają całkowicie zapomniane. Elf nie jest w stanie przypomnieć sobie, co na przykład jadł na podwieczorek ostatniej środy lub czy wtedy padał deszcz.

Korzystają również z możliwości przeglądania swych dawnych wspomnień, mogąc wyczyścić jakąś część swej pamięci w identyczny sposób. Elfy zapominają fakty, które kiedyś wydawały się im istotne, lecz okazały się nieprzydatne. Data spotkania może być przechowywana do chwili, w której spotkanie to się odbędzie, a pamięć o znajomości trwa tylko tak długo, jak długo wydaje się możliwe ponowne spotkanie tej osoby itd. Na zawsze zapamiętywane są tylko naprawdę istotne sprawy – cel, dla którego elf opuścił rodzinne strony i wielkie starcia z siłami Chaosu mają znaczenie równie wielkie, jak wspaniała deklamacja klasycznego poematu, czy imię matki.

To „oczyszczanie" pamięci, zwane *Pran le'moz-Gu* jest niezbędne z uwagi na fotograficzną strukturę pamięci elfów (uzyskaną dzięki ćwiczeniom). Brak jest miejsca w takiej pamięci na przechowanie fotograficznych wspomnień nawet kilku dziesięcioleci, więc niepotrzebne śmieci muszą być usuwane.

Ubocznym skutkiem *Pran le'moz-Gu* jest charakterystyczna, „ulotna" postawa elfów. Ponieważ wiedzą one, że aktualne zdarzenia zostaną wkrótce zapomniane, nie boją się złych wspomnień i przeżyć, lecz korzystają z życia w pełni, w każdej sytuacji chcąc znaleźć coś, co mogłoby ich rozbawić. Jeśli skutek nie jest aż tak zabawny, jak myśleli, mogą o nim zapomnieć. Jeśli tak – mogą

zrobić następnego dnia to samo! Z dala od swych współbraci elfy aż do przesady poszukują rozrywek, gdyż tradycyjne (i jednocześnie bardziej ograniczone) przyjemności sztuk nie są już dla nich dostępne.

Kolejny skutek *Pran le'moz-Gu* jest już mniej pożądany – proces ten wzmaga fobie elfów. Ważne wspomnienia rodzinnych okolic są wciąż przeglądane i wzmacniane. Elfy (z wyjątkiem elfów morskich) dorastają w lasach, żyjąc we wspaniałych, lekkich domach wśród drzew. Oznacza to, że pomimo doskonale wyćwiczonych umysłów, często podatne są na umiarkowaną klaustrofobię (gdyż nigdy nie doświadczały małych i mrocznych pomieszczeń) oraz na umiarkowaną agorafobię (gdyż nigdy nie widziały otwartych przestrzeni większych niż polana). Przez ciągłe powtarzanie wspomnień przeszłości, traktowanie ich jak wielkiego skarbu, elfy wzmacniają w sobie własne wzorce zachowań. Gdy ta słabość stanie się widoczna w jakiejś szczególnej sytuacji, elfy nie czują się zbyt dobrze.

By wejść do rozległego kompleksu podziemnego, na przykład miasta krasnoludzkiego, muszą one wykonać test Opanowania x 2. By wejść do mniejszej dziury w ziemi (kanału kopalnianego lub kanalizacyjnego) muszą wykonać test Opanowania. Jeśli kiedykolwiek uda ci się namówić elfa, by wszedł do naprawdę małej dziury, przełamanie jego obaw będzie wymagało testu połowy Opanowania. I pamiętaj – z elfickiego punktu widzenia cokolwiek mniejszego niż dwa metry średnicy jest malutkie!

Sławny stosunek wysokich elfów do morza również spowodowany jest tymi obawami. Widok wody, rozciągającej się aż po horyzont wpędził wielu elfów w stan epileptyczny, a nigdy doświadczenie to nie pozostawia ich bez zmian. Jest to





prawdopodobnie najbardziej niezapomniane doświadczenie, jakie elf może mieć. Oczywiście morskie elfy nie cierpią tak na widok morza...

Elfy mają również inne fobie, podobnie jak ludzie, z uwagi na ich introspektywny sposób przeglądania swych wspomnień i tendencję do zapominania nieprzyjemnych doświadczeń. Sugerowałbym, by każdy elf zaczynał grę z lekką klaustrofobią i agorafobią oraz k6 odpowiednich zaburzeń z tabeli na stronach 83/84 (jeśli wylosowana zostanie klaustrofobia i agorafobia, czy też jeśli jakakolwiek fobia

zostanie wylosowana dwukrotnie – potraktuj ją jako wyjątkowo silny przypadek).

Normalnie ludzie mogą przezwyciężać swe obawy przez ciągłe stawianie im czoła w małych dawkach, lecz elfy rzadko korzystają z tej możliwości. Każde, nawet niewielkie doświadczenie swych fobii jest nieprzyjemne i zostaje szybko wymazane z pamięci. Za następnym razem, gdy elf stanie twarzą w twarz z przyczyną swych obaw, będzie musiał zacząć od początku.

Była już mowa o tym, że fobie elfów opierają się przeważnie na jakichś wydarzeniach z dzieciństwa, a elfy powinny móc usunąć te wspomnienia metodą *Pran le'moz-Gu*. Jest to dla elfów przykre wspomnienie, gdyż wiedzą, że jest to prawda, lecz ich wspomnienia dziecięce nie są skonstruowane odpowiednio, by mogły zostać przebadane i, ewentualnie, wymazane. Przeważnie były one zdobywane zanim jeszcze umysł został odpowiednio wyćwiczony.

Połączenie tych dwóch cech: fobii i szukania przyjemności sprawia, iż elfy zdobyły sobie reputację niewiarygodnych. Zbyt często elf zobowiązywał się coś zrobić, a potem zobowiązania tego nie dotrzymał. Może znalazł się w sytuacji, która napełniła go przerażeniem (co nie zdarza się często, gdyż elfy przeważnie potrafią przezwyciężyć swe obawy, choć z niemałym wysiłkiem). Mógł zapomnieć o swym zadaniu, gdyż był zbyt zajęty tańcem, podziwianiem zachodów słońca, wracaniem do lasu, gdyż słyszał o nowej zabawie, czy też piciem wina – czynnościami, które wydają się trywialne, lecz 200 lat życia przedstawia je w innej perspektywie. Wspomnienie o zadaniu, które miało zostać wykonane mogło zostać wymazane jako nieistotne czy nieinteresujące...

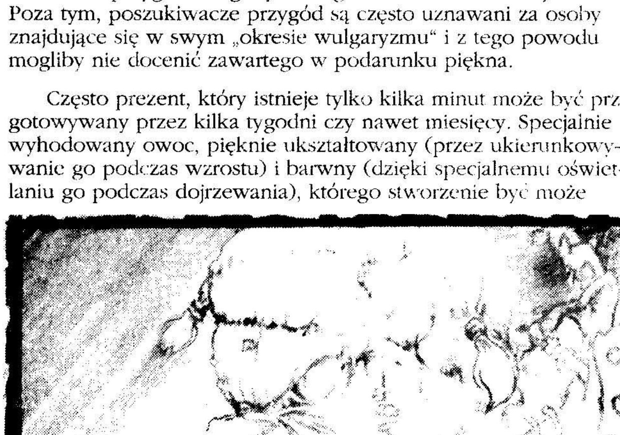
Poszukiwacze przygód elfickiej rasy mają kłopot z wiarygodnością. Ludzie, którzy chcą wynająć śmiałków, mających wykonać jakąś istotną misję mogą odmówić grupie, w której skład wchodzą elfy, woląc poczekać na kogoś innego, ryzykując opóźnienie, lecz nie utratę pieniędzy zainwestowanych w niewiarygodną grupę.

Elfy zasadniczo nie cenią sobie bogactwa. Społeczności elfickie nie używają pieniądza, ani też nie kolekcjonują dóbr. Jeśli elf posiada piękny przedmiot, każdemu wolno go oglądać. Elfy nie korzystają z prywatności: elf, który odkryje coś na temat któregoś ze swych towarzyszy, przeważnie szybko o tym zapomni. W sumie niewiele jest rzeczy, stanowiących dla elfów tabu, które muszą być ukrywane przed innymi.

Elfy uwielbiają ofiarować prezenty. Jeśli jeden elf wpadnie do drugiego, by podziwiać jakiś wspaniały przedmiot, nie jest niezwykłe, jeśli gospodarz da go swemu gościowi. Ten może go posiadać przez kilka miesięcy, a w tym czasie wszyscy jego przyjaciele obejrzą go kilka razy, wystarczająco dokładnie, by poznać wszystkie jego subtelności. Jeśli będą chcieli go obejrzeć ponownie – przywołają swe wspomnienia. Jeśli nie – prawdopodobnie był on dla nich nie dosyć ciekawy i nie chcą marnować już więcej czasu, by oglądać go ponownie.

Naprawdę piękne prezenty nie są ofiarowane elfickim poszukiwaczom przygód. Mogliby im zagrozić członkowie innych ras. Poza tym, poszukiwacze przygód są często uznawani za osoby znajdujące się w swym „okresie wulgaryzmu" i z tego powodu mogliby nie docenić zawartego w podarunku piękna.

Często prezent, który istnieje tylko kilka minut może być przygotowywany przez kilka tygodni czy nawet miesięcy. Specjalnie wyhodowany owoc, pięknie ukształtowany (przez ukierunkowywanie go podczas wzrostu) i barwny (dzięki specjalnemu oświetlaniu go podczas dojrzewania), którego stworzenie być może zajęło tygodnie pracy, może stać się głównym daniem na przyjęciu. W oczach elfickiego ofiarodawcy tygodnie pracy zostaną nagrodzone przez reakcję osoby, której prezent został ofiarowany.



Jest to jedyny powód, dla którego elf może szukać prywatności. Może on poprosić inne elfy, by nie zaglądały do jakiegoś zakątka ogrodu w czasie, gdy prezent jest przygotowywany. Dostosują się one do tego, gdyż wtedy niespodzianka wywrze na nich większe wrażenie.

Ponieważ elfy nie cenią sobie bogactwa samego w sobie, niewielu jest elfickich złodziei. Większość z tych, którzy zostają złodziejami robi to dla zabawy. Czynią to dla „przypływu adrenaliny", a nie dla dochodów, które mogą mieć z uprawiania tego zawodu.

Żaden elf nie jest naprawdę szczęśliwy w społeczeństwie ludzkim, gdyż czują się one tam niezrozumiane. Są również wygnańcami z własnego społeczeństwa, gdyż, utrzymując stosunki z „barbarzyńskimi" rasami, przyjmują ich postawę życiową. Choć wielu elfów przeżywa krótki okres (kilka lat) poszukiwania przygód, chęci poznawania świata, szybko z tego wyrastają i powracają do kulturalnego środowiska lasu. Inne elfy szybko rozpoznają symptomy „okresu wulgaryzmu" i starają się maksymalnie ograniczać swe kontakty z takimi jednostkami, co sprawia, że ból wygnania z własnego wyboru staje się jeszcze silniejszy.

Są więc elfy ludem wielkodusznym, frywolnym i często niewiarygodnym, który często cierpi na lekkie fobie, objawiające się w najmniej odpowiednich chwilach. Mają one również niewielki stopień depresji maniakalnej, skutku wygnania ze swego własnego społeczeństwa.

KRASNOLUDY

Krasnoludy są rasą, którą ludziom jest dużo łatwiej zrozumieć, gdyż te dwie rasy mają podobne spojrzenie na świat. Zauważono kiedyś, że o ile elfy przypominają ludzi o najbardziej intelektualnych zainteresowaniach, krasnoludy stanowią archetypiczny pijany, awanturniczy motłoch, który można znaleźć w rynsztokach każdego miasta. Tradycyjny styl dyskusji krasnoludów polega na tym, iż już po krótkiej chwili w twarz mówiącego uderza kufel piwa, rzucony przez innego krasnoluda.

Ten pogląd jest wysoce uproszczony jako spojrzenie na typowego krasnoluda. Nie można oczywiście zaprzeczyć, że to, co krasnoludy lubią najbardziej, to noc spędzona na pijaństwie w dobrym towarzystwie. Jeśli wybuchnie bójka – jest ona tylko przedłużeniem zabawy; nic tak nie przyspiesza krążenia krwi, jak dobra walka.

Psychologia krasnoludów jest jednak nieco bardziej złożona. W końcu czas ich życia jest tylko o 20 lat krótszy, niż czas życia elfów, a tak długie życie nie może być wyłącznie serią następujących po sobie karczemnych bijatyk.

Krasnoludy nie stosują elfickiej metody ćwiczenia pamięci, nie pozbywają się również swych wspomnień, uważając to za bzdurę. Ich zdaniem człowiek (dowolnej rasy i płci: słowo, którego używają znaczy "świadoma jednostka") jest sumą swego doświadczenia i reputacji. Utracenie któregokolwiek z tych doświadczeń oznacza zmianę siebie, a nikt nie jest w stanie powiedzieć, które doświadczenia są tak naprawdę istotne. Ta podstawowa różnica była znaczącym czynnikiem w niechęci krasnoludów do elfów i odwrotnie, która to niechęć stała się przyczyną wojny 4500 lat temu.

Krasnolud widzi świat jako miejsce, które się zmienia. Przez 200 lat może się wydarzyć mnóstwo rzeczy, zajść wiele zmian. Bogata, dobrze zaludniona kopalnia może się wyczerpać i górnicy zostaną zmuszeni do przeniesienia się do innych osad. Jej zarządca zostanie wtedy sam z bezwartościową dziurą w ziemi, która musi zostać zniszczona (przez powodowanie zawałów w strategicznych punktach), gdyż jeśli tak się nie stanie, mogą zamieszkać w niej gobliny.

Bogaty właściciel kopalni, któremu dobrze się powodzi może stać się bezdomnym inżynierem. Wszystko, co mu pozostanie i co będzie mogło mu pomóc w znalezieniu innej posady to jego reputacja. Tylko reputacja może przetrwać kataklizm. Tylko reputacja jest całkowicie przenośna. Krasnolud może stracić swe pieniądze, swój dom, nawet swój topór, jednak jego reputacja zawsze będzie mu towarzyszyć i może służyć jako moneta przetargowa w wielu sytuacjach.

Jest to główny powód, dla którego inne rasy widzą krasnoludów jako posępne istoty bez poczucia humoru. Krasnolud, który głupio postąpi, może zdobyć reputację głupka. W obecności

kogokolwiek za wyjątkiem swych bliskich przyjaciół krasnolud jest wysoce świadom swego honoru i godności. Stąd się też bierze pogląd, że krasnoludy są nudne, co dziwnie kontrastuje z gwałtownością i pijaństwem, z czego krasnoludy również są znane.

Krasnoludy upijają się do nieprzytomności tylko raz – gdy jeszcze są młode. Później już poznają swe możliwości. Często się upijają, jednak nigdy do tego stopnia, by utracić panowanie nad sobą – spowodowałoby to utratę godności i reputacji. Nawet zatwardziali alkoholicy potrafią zachować kontrolę nad sobą. Jest nie do pomyślenia, by krasnolud mógł obudzić się rano, żałując tego, co robił ostatniej nocy.

Godność krasnoludzka jest cechą dziwną dla ludzkich oczu. Nie jest ona naruszana, jeśli jej właściciel zostanie wyrzucony na bruk po bójce w karczmie, ledwo przytomny i zalany piwem i pomyjami. Może jednak zostać mocno nadszarpnięta, jeśli stanie się on ofiarą kradzieży, szczególnie jeśli nie zostanie ona pomszczona.

Ponad wszelkimi kwestiami godności i reputacji, dla krasnoluda istnieją zawsze dwie najwyższe, niekwestionowalne wartości: ich odwaga i słowo. Krasnolud nie boi się niczego. Taka jest teoria. Krasnolud może odmówić ataku, gdy oceni sytuację spokojnie i jasno. Wycofa się, jeśli będzie czuł, iż wróg ma przewagę tak wielką, że nikt o nim źle nie pomyśli. Nawet krasnolud będzie się trzymał z dala od smoków.

Taki pogląd na świat powoduje, iż krasnoludy są bardzo drażliwe na punkcie swej odwagi i nikt nie powinien jej kwestionować, niezależnie od okoliczności. Krasnoludy będą walczyć o każdy metr ziemi i nie należy z tego żartować – chyba, że krasnolud jest twym bliskim przyjacielem albo wielkim bohaterem, którego odwaga jest legendarna. Z drugiej strony, krasnoludy często dyskredytują swą odwagę w rozmowach z innymi. Żaden krasnolud nigdy nie będzie nią się chełpić, jednak zadba o to, by opis nie pozostawiał miejsca na wątpliwości co do jego odwagi. Typowe stwierdzenie krasnoludzkie to: *„Zagwizdał, więc przeszedłem przez tę zgraję trolli, by zobaczyć, czego chciał"*.

Nawet jeśli nie ma powodów, by opowiedzieć historię, krasnolud zawsze znajdzie jakiś sposób na włączenie jej do rozmowy: *„Tak swoją drogą, czy ma ktoś może wóz, który bym mógł pożyczyć? Chciałbym wydobyć trochę skarbów spod trollowego mostu..."*. Oczywiście krasnoludy wolą, gdy to inni rozgłaszają o nich opowieści...

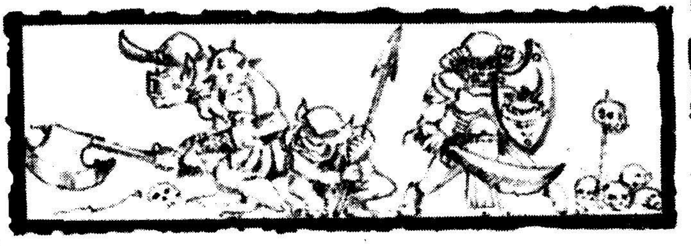
Niektóre krasnoludy stykają się z problemem, że mimo, iż są tak odważni, jednak zdarzają się sytuacje, w których uciekają: jeśli przeciwnik ma ogromną przewagę liczebną, gdy zmierzą się z ożywieńcem, powodującym strach (choć tutaj krasnoludy otrzymują dodatni modyfikator do swego Opanowania). Krasnolud, który poniżył się (w swych własnych oczach), uciekając w takiej sytuacji staje się nieco niezrównoważony. Będzie próbował zrobić coś głupiego, by wykazać się odwagą. Przeważnie łączy się to ze zgoleniem większości włosów na głowie, przefarbowaniem reszty na jaskrawy pomarańcz i poświęceniem się profesji zabójcy trolli.

Słowo krasnoludowi prościej jest dotrzymać. Niewielu magików może zmusić krasnoluda, by złamał swe słowo, wobec czego pozostaje ono jego ostateczną, niepodważalną fortecą. Gdy krasnolud da słowo, wypełni obietnicę, albo zginie próbując ją spełnić.

Z tego powodu bardzo trudno jest uzyskać od krasnoluda jakieś zobowiązanie. Zaproś któregoś, by towarzyszył ci na przyjęciu, a spotkasz się z taką samą odpowiedzią, jakbyś poprosił go o towarzyszenie ci przy szturmowaniu Pałacu Nurgla. *„Spróbuję tam dotrzeć, jeśli nic innego mi nie wypadnie, lecz, gdybym był tobą, nie liczyłbym na to zbytnio"*. Niezależnie od wymijającego charakteru tej odpowiedzi, prawdopodobnie zjawi się on na czas, ciesząc się na myśl o kilku darmowych drinkach czy dobrej walce.

Krasnoludy dają niewiele obietnic, a ich król nie wymaga nawet hołdu lennego od swych krasnoludzkich poddanych (choć wymaga go od ludzi, którzy wstępują do jego służby). Krasnoludy wiedzą, jak postępować z honorem i wymaganie od nich przysięgi może wpłynąć na decyzję, którą będą musiały podjąć w krytycznych okolicznościach. Dzieje rodów krasnoludzkich pełne są przypadków, kiedy to bohaterowie zostali postawieni w sytuacji bez wyjścia przez bezsensowne przysięgi, dotyczące nieistotnych zadań, wobec czego musieli pozostawić swych towarzyszy broni jakiemuś okropnemu losowi. Idea nie dawania słowa jest trudna do wyjaśnienia dla ludzi, jednak zrozumiała dla wszystkich krasnoludów.

Kolejną dziwną cechą krasnoludzkiego honoru (dla ludzkich oczu) jest fakt, że kradzież nie jest dyshonorem, a w społeczeństwie krasnoludzkim zdarza się tak rzadko, że praktycznie jej nie ma. Powód ku temu jest prosty. Nie jest dyshonorem, jeśli ci coś ukradną, chyba, że stało się to przez twą głupotę. Wtedy



niehonorowo byłoby przepuścić taką obrazę płazem. Krasnolud, który stał się ofiarą kradzieży nie będzie szczędził wysiłku, by dopaść złodzieja, a rzadko się zdarza, by takiemu złodziejowi udało się zachować życie. Dlatego też społeczeństwa krasnoludzkie są bezpiecznymi miejscami, w których domy rzadko są zamykane na klucz. Te krasnoludy, które uprawiają złodziejskie profesje praktycznie zawsze działają sztuki wśród otaczających ich ludzi, a nie wśród ich krasnoludzkich towarzyszy.

Osławiona krasnoludzka żądza złota jest kolejnym mitem, utrzymywanym przy życiu dzięki temu, że faktycznie krasnoludy przedkładają złoto ponad wszelkie inne metale z wyjątkiem mithrilu. Typowy obraz krasnoluda, siedzącego (pewnie niewygodnie) na górach złota w swej jaskini jest ogromnie błędny. Krasnoludy lubią złoto, nie tylko dla jego specyficznej użyteczności, ale też dla bogactwa, które ono reprezentuje.

Przy tym bogactwo samo w sobie jest bez znaczenia. Żaden krasnolud nie zainwestowałby swych pieniędzy w lichwiarstwo, by gromadzić masy papierowych pieniędzy, nie chomikowałby również złotych sztab i monet. Bogactwo jest tylko środkiem, prowadzącym do celu, którym jest nabywanie pięknych przedmiotów: wspaniale wykonanych zabawek, biżuterii, posążków, arabskich dywanów itd. – pięknych rzeczy, które reprezentują bogactwo.

Krasnoludy lubią otaczać się pięknymi rzeczami. Ich reputacja „chomików" jest prawdziwa tylko w oczach elfów, które wierzą w dzielenie się radością przez czynienie bogactwa materialnego przejściowym. Krasnoludy są dumne ze swych posiadłości i szczęśliwe, mogąc zaprosić wszystkich, by je zobaczyli.

Ich zauważalna preferencja dla złota spowodowana jest jego własnościami i jakością. Dzięki nim jest ono zdecydowanie najlepszym tworzywem do kreowania pięknych przedmiotów, lecz przeważnie jest go mało. Krasnoludzcy złotnicy wolą więc klientów, którzy płacą złotem.

Chciwość krasnoludzka również jest błędną interpretacją innej składowej krasnoludzkiego honoru. Jeśli krasnolud zostałby oszukany przez kupca, wyglądałby głupio. Dlatego też istotne jest dla nich, by uzyskać najlepszą cenę zarówno przy sprzedaży, jak i przy kupnie. Niewielu krasnoludów nie posiada umiejętności *targowania się*, a wykorzystywana jest ona zawsze, gdy w grę wchodzi znacząca suma pieniędzy.

Na koniec, jest jeszcze jeden mit o krasnoludach, który się nie rozwiewa nawet po stuleciach ludzko-krasnoludzkich kontaktów – jest to kwestia bród krasnoludzkich kobiet. Krasnoludzkie kobiety nie mają bród, jak wie każdy, kto spędził choć trochę czasu w społeczeństwie krasnoludzkim. Jednak są one nieliczne. Uważa się, że u krasnoludów tylko jedno dziecko na cztery jest płci żeńskiej, choć one same nie lubią rozmawiać na ten temat.

Wyjaśnia to rzadkość krasnoludzkich kobiet w społeczeństwie ludzkim. Choć widoczne są one w swym własnym społeczeństwie, gdzie są kompetentnymi przywódcami, organizatorami i administratorami, ich niechęć do podróży do zewnętrznego świata spowodowana jest ich wartością dla zwiększania populacji. Sugerowanie takiej rzeczy jest oczywiście wielkim nietaktem. Jednak muszą one odświeżać zmniejszające się szeregi krasnoludzkich społeczeństw, więc utrata jednej płodnej kobiety jest dużo bardziej znacząca, niż utrata tuzina mężczyzn.

Źródłem plotek o brodach jest sposób ubierania się kilku krasnoludzkich klanów (głównie Mac Aronis, MacAroons i bardzo bogatych MacArt-Knees), które pochodzą z terenów spoza Gór Krańca Świata. Noszą one luźny strój, znany jako „kilt". Ten „kilt" bardziej przypomina spódnice ludzkich kobiet niż spodnie, noszone przez inne krasnoludy, co powoduje, że osoby, które go noszą są uważane (szczególnie przez ludzkich ignorantów) za brodate kobiety.

Krasnoludy są więc wspaniałymi, uczciwymi i dumnymi istotami, których dbałość o własną godność i reputację jest tak wielka, że może być bolesna. To różni ich od ludzi, dla których honor nie jest tak zasadniczą rzeczą. Zdecydowanie nie lubią elfów, tak jak nie lubiliby każdego, kto potrafiłby wymazywać swe wspomnienia jedną

myślą. Każdy, kto nie czuje szacunku dla honoru jako ustalonej wartości jest z gruntu niewiarygodny i z tego powodu niegodny uwagi.

Krasnoludy mogą spędzać mnóstwo czasu na piciu i bójkach, lecz te czynności po prostu wypełniają im czas pomiędzy wielkimi wyprawami, podejmowanymi w celu zdobycia sławy.

HALFLINGI

Halflingi są prawdopodobnie najbardziej niefrasobliwą rasą na świecie, lecz ich ukochanie dobrego życia nie powinno ogłupić nikogo i sprawić, by myślał, iż nie są niebezpieczne.

Jednym z mało znanych faktów na temat tej rasy jest to, iż została ona prawdopodobnie „stworzona" przez Dawnych Slannów specjalnie w celu odparcia efektów działań Chaosu. Odporność halflingów na te efekty stała się już niemalże legendarna. Podczas gdy Chaos zdaje się działać za pomocą stopniowego opanowywania umysłów swych ofiar, siła woli halflingów jest zupełnie nieproporcjonalna do komfortowego stylu życia, które prowadzą. Ta siła czasem jednoczyła halflingi, by odeprzeć najazdy Wielkich Ludzi – i mimo tego, jak napastnicy byli silni i potężni, musieli dość szybko opuszczać siedziby halflingów.

Ta zdolność do jednoczenia się wynika bezpośrednio z wzajemnego zbliżenia społeczeństwa. Halflingi uważają się, najbardziej ze wszystkich ras, raczej za członków społeczeństwa niż za pojedynczych osobników. W tej właśnie cesze zakorzenione jest halflińskie poważanie przodków. Dla zapatrzonego w przeszłość halflinga wiedza o swym pochodzeniu osadza go mocno w społeczeństwie. Wie on kim jest, gdyż wie, kim byli jego przodkowie i jakie były ich stosunki z innymi ludźmi (w tym wypadku słowo, które halflingi używają na określenie innych „ludzi" odnosi się tylko do halflingów).

Popularny w Imperium dowcip mówi, że jeśli zamkniesz dwóch halflingów razem w jednym pokoju, będą opowiadać sobie genealogie aż umrą z głodu – co nastąpi mniej więcej po czterech godzinach, biorąc pod uwagę ich uwielbienie jedzenia! Nigdy nie muszą zagłębiać się dalej niż na cztery pokolenia wstecz, by odkryć jakiegoś wspólnego krewnego (kuzyna, ciotkę itp). Około trzynastego pokolenia wstecz odkrywają jakiegoś wspólnego przodka. Daje to pewien pogląd na znajomość swej historii przez halflingów, gdyż ustalenie takiego powiązania wymaga porównania około 16.000 przodków! Nawet osiem pokoleń, które pamięta każdy halfling bez posługiwania się zapisanymi historiami rodowymi – to ponad 500 przodków i sporo ich potomków.

Ich zaabsorbowanie swym pochodzeniem doprowadziło do tego, iż stali się oni rasą seksualnie purytańską. Dla halflingów zupełnie niedopuszczalne są stosunki pozamałżeńskie – wyobraź sobie hańbę dziecka, które nie zna swego ojca!

Następną ważną dla halflinga rzeczą jest jedzenie. Inny popularny w Imperium dowcip odnosi się do pór dnia według halflińskich określeń. Wkrótce po świcie następują godziny: pierwsze śniadanie, śniadanie w pracy, pierwsza przerwa, przekąska, drugie śniadanie, przekąska południowa (południe), pośredni lunch, przekąska popołudniowa, herbatka, późna herbatka, podwieczorek, wieczorna przekąska, wczesny obiad, pudding, drugi obiad, kolacja, późna przekąska, północna wyżerka (północ), chrupki... itd. – każdej godzinie przyporządkowana jest odpowiadająca jej nazwa posiłku. Często spotykanym w tawernianych rozmowach pożegnaniem jest: *„Zobaczymy się jutro wpół do późnej herbatki"*. Oczywiście halflingi nie używają takich terminów. Jedzą, kiedy mają na to ochotę.

Nie wiadomo, skąd wzięło się takie uwielbienie halflingów dla jedzenia. Mają oni szybki metabolizm, co widać po ich refleksie i doskonałej koordynacji ciała (wysokie I i Zr), który umożliwia im jedzenie dużych ilości pożywienia bez tycia. Jednak, tak naprawdę, żaden halfling nie jest chudy – potrzebują oni rezerw na wypadek, gdyby byli kiedyś głodni.

Jednak ich uwielbienie jedzenia jest źle interpretowane przez większość innych ras. Nigdy nie jedzą oni po to, by się obżerać, lecz dla smaku. Jeśli halfling podróżuje przez puszcze, posiadając wyłącznie podróżne racje bez smaku, nie będzie chciał zatrzymywać się na „małą przekąskę" częściej, niż ktokolwiek inny (choć ilości jedzenia, które potrafi spożyć podczas normalnych posiłków potrafią zadziwić kompanów). Lecz, z drugiej strony, ten sam halfling potrafi spędzić cały dzień, myszkując po kuchni, przyrządzając sobie wyśmienite ciasteczka, słodycze i delicje i zjadając je zaraz po wyjęciu z pieca.

Żywienie gości jest głównym elementem halflińskiej gościnności. Jak już wspomniano wyżej, każdy halfling uważa się za składnik społeczeństwa, więc każdy gość jest innym członkiem tego społeczeństwa (jeśli jest miejscowym) lub członkiem innego społeczeństwa (jeśli nie jest). Tak czy inaczej, jest on częścią halflińskiej rodziny, a chyba nie spodziewasz się, że ktoś nie nakarmi członka własnej rodziny, prawda? Potrzeba żywienia gości jest rozciągana również poza rasę halflingów – przyjmą one z otwartymi ramionami i nakarmią każdego – częściowo oczywiście w nadziei, że podzieli się on z nimi jakimiś ciekawymi opowieściami. Często gość, znajdujący się w pobliżu jest pretekstem do urządzenia przyjęcia, gdyż halflingi uwielbiają przyjęcia!

Wielkie, urządzane na świeżym powietrzu przyjęcia, z których halflingi słyną, celebrowane są w centralnym obszarze wioski. Przeważnie znajduje się tam strumień, by dzieci miały gdzie się nawzajem wrzucać. Dokoła są drzewa, które zapewniają cień dla starszych, a dla dzieci stanowią wspaniałe obiekty do wspinaczki. W środku natomiast płoną ogniska, by było na czym gotować i przy czym opowiadać historie. Jest tam również mnóstwo miejsca na stoły, uginające się pod ciężarem jadła i dzbanów z piwem.

Przyjęcia w Miejscu Przyjęć (nigdy się tego inaczej nie określa) zawsze zaczynają się w południe, a kończą o świcie. Przyjęcia dla całej społeczności odbywają sie w obie równonoce, przesilenie letnie, ostatniego dnia żniw, w dzień urodzin Starszego (jeśli nie jest to zima), w rocznicę założenia wioski itd. Poza przyjęciami w Miejscu Przyjęć halflingi wydają oczywiście wiele innych, mniejszych przyjęć w swoich domach z mnóstwem zabaw, opowieści i, oczywiście, jedzeniem i piciem.

Przyjęcia z okazji zimowego przesilenia odbywają się w domach halflingów zaraz po dniu sportów zimowych. Halflingi uwielbiają narciarstwo, łyżwiarstwo, saneczkarstwo i wszystkie inne metody poruszania się z wielką prędkością przy nieznacznym wysiłku. Zdobywają w tym zresztą znaczące umiejętności.

Ich rozrywki letnie są zaskakująco agresywne jak na tak pokojowo nastawiony lud. Uwielbiają zapasy (bo pobudzają pragnienie) i zawody w strzelaniu z procy. Rzadko spotyka się halflinga bez swej procy. Jest to najbardziej skuteczne urządzenie do pozbywania się ptactwa, które wymyślili, a jeden halfling z procą, drzemiący sobie w słońcu potrafi odpędzić ptactwo z terenu całego sadu. Efektem ubocznym tego jest oczywiście fakt, iż proce stanowią również śmiertelną broń, gdy zostaną użyte przeciw Dużym Ludziom.

A niezależnie od tego, że w swym późniejszym życiu halflingi niezbyt lubią duże wysokości (dlatego też preferują kopać swe domy wewnątrz zboczy wzgórz), każde halflińskie dziecko jest najszczęśliwsze, skacząc sobie po drzewach. Jest to umiejętność, której nigdy do końca nie zapominają, bez względu na wiek.

Kolejną podstawową miłością halflingów (po jedzeniu, miłym miejscu do spania i genealogii, lecz przed paleniem fajki) są opowieści. Potrafią wymieniać się opowiadaniami i sagami nawet dłużej, niż porównywać swe drzewa rodzinne. Ich ulubione tematy to wielkie, heroiczne wyprawy i bohaterstwo – pod warunkiem, że herosi należą do innych ras.

Opowieści, w których występują halflingi denerwują ich, gdyż wskazują, iż nielubiane rzeczy, jak niebezpieczeństwo i niespokojne życie mogą dotknąć również ich samych. Jeśli halfling jest bohaterem opowieści, przeważnie nie stara się zbyt wysilać i nie wplątuje się w zbyt niebezpieczne sytuacje, natomiast wykazuje się znaczną dozą sprytu, wykorzystanego do osiągnięcia jakiegoś znaczącego celu – zwiększenia plonów czy znalezienia pożywienia, gdy zbiory były słabe.

Oczywiście zdarzają się wyjątki, kiedy halfling bierze udział w wielkich wydarzeniach. Lecz zazwyczaj pomaga on członkom innych ras gdyż... *„w końcu to ludzie i krasnoludy są tymi, którzy się podniecają, nie tak jak my, rozsądne istoty"*. Opowieści powtarzane są tylko przez bezpośrednich potomków ich bohatera, gdyż jest kwestią dumy rodowej, że ich przodek był herosem nawet w oczach Dużych Ludzi.

Zupełnie inną sprawą jest jednak bohater żyjący. Poszukiwacz przygód, wnoszący ze sobą powiew opowieści o swych wyczynach, może zachęcić młodych z wyobraźnią, by poszli za jego przykładem. Miejscowi ludzie będą się starać robić, co w ich mocy, by zmniejszyć wrażenie, wywierane przez opowieści takiej osoby, zadając mu pytania o problemy, które napotkał w swych podróżach: czy jadł regularnie posiłki, jak poradził sobie z nieprzyjemnym przemieszczaniem się przez wstrętne, zimne bagna, jak ochronił od wilgoci swe suchary...

Zazwyczaj taki bohater godzi się na współpracę. Denerwowanie swych gospodarzy jest dowodem złych manier, a chyba naprawdę nie chciałbyś być oskarżonym przez jakąś matkę, że namawiasz jej dzieci do ucieczki. I rzeczywiście, czasem nawet niektórzy najbliżsi przyjaciele halflińskiego herosa nie zdają sobie sprawy z tego, jak on zarabiał na życie, gdyż właśnie z tego powodu nigdy po powrocie do domu nie opowiadał o swych przygodach.

– Gdy wróciłem do domu – powiedział Flatfoot „Obdzieracz" (który zdobył sławę w oblężeniu Praag) – nie chciałem mówić o tych wszystkich trollach itd. Chciałem wiedzieć, kto się z kim ożenił i dlaczego liście tytoniowe były w tym roku tak smaczne.

Choć halflińscy poszukiwacze przygód mogą lamentować nad tym, jak nudne jest życie w ich rodzinnym kraju, gdy co wiosnę spotykają się ze swymi towarzyszami, by szukać nowych przygód, to gdy nadejdzie jesień, czekają z utęsknieniem na chwilę, gdy będą mogli przeczekać zimę, siedząc w spokoju przy swym kominku, pałaszując ciasteczka i wymieniając się opowieściami o bezpiecznie dawno zmarłych bohaterach i wrogach.

Halflingi mają reputację małych złodziei, co nie jest do końca prawdą. Są oni przepełnieni niewiarygodną wręcz ciekawością. Ich skłonność do plotek pojawia się już we wczesnym dzieciństwie, kiedy można ich znaleźć „opalających się" zaraz za rogiem, za którym ktoś prowadzi prywatną rozmowę.

Ich dobrze skoordynowane, małe paluszki czasami zagłębiają się w czyjejś zamkniętej szufladzie tylko dla przyjemności, którą daje wiedza o tym, co się w niej znajduje. Któryś halfling ujął to tak: *„Nie ma w Zgromadzeniu tajemnic – my po prostu próbujemy zachować rzeczy w tajemnicy, by trzymać naszych przyjaciół w napięciu!"*.

Gdy halflingi stają się poszukiwaczami przygód, oczywiście takie cechy znajdują wiele zastosowań – mogą oni z łatwością przeprowadzać zwiad na terenie wroga, wyszukiwać rzeczy, które miały być ukryte, ewentualnie wbić nóż w plecy strażnika. Nie do pomyślenia byłoby okradanie swych gospodarzy (oprócz „pożyczania"). Wrogowie, na których natrafisz nie są jednak twymi gospodarzami i pokrycie swych wydatków jest jedyną rozsądną rzeczą, którą możesz zrobić. A oczywiście nikt nie powinien mieć wątpliwości co do twych rozsądnych dążeń do zwrócenia twych kosztów, prawda?

Halflingi mają również całkowicie usprawiedliwioną reputację dobrych kucharzy. Jednak poproszenie halflińskiego poszukiwacza przygód, by sporządził więcej jedzenia, niż wynosi jego część jest pewną metodą na zdenerwowanie go. Typowa odpowiedź brzmi, iż gdyby chciał pracować jako kucharz, zatrudniłby się w pańskich kuchniach i nie musiałby wałęsać się (ulubione określenie halflingów!) w pogoni za Chaosem z jakąś garstką psychopatów, ryzykując życiem i zdrowiem.

Ten temat traktują jednak bardzo rozważnie i mimo tego, iż starannie unikają gotowania dla innych, w obawie o swe własne wrażenia smakowe instruują mniej doświadczonych kucharzy. Po pewnym czasie cała grupa staje się kompetentna w tej dziedzinie, a halfling odpręża się, wiedząc, że przynajmniej jedzenie będzie podczas tej przygody dobre.

Halfling – poszukiwacz przygód często wydaje się być sprzecznością samą w sobie. Osoba, która wyrusza na wspaniałą, dziką przygodę na jednym kucu, mając cały swój ekwipunek na drugim, a pożywienie na trzecim nie może być brana poważnie. Jednakże zbyt często zdarza się, że dobrze wyposażeni ludzie, krasnoludy czy elfy znajdują się w sytuacji, kiedy to muszą polegać na halflińskich zasobach ekwipunku, sięgając po zbędne o tej porze roku „pogodoodporne" namioty, by zabezpieczyć się przed aurą jakby nie pasującą do czasu, sięgając po narzędzia do kopania, by wykopać sobie osłony przed niebezpieczeństwem, korzystając z ziołowego środka na insekty, by pozbyć się armii mrówek, która przeszkadza wszystkim z wyjątkiem halflinga, odpoczywającego sobie spokojnie w swym hamaku itd.

Poza tym halflingom rzadko kończy się jedzenie: większość z tego, co znajduje się na tym trzecim kucu to zwykłe i nudne racje podróżne, wzięte jedynie po to, by uzupełniać świeże pożywienie, które halfling znajduje podczas drogi, a którego jakość poprawia za pomocą przypraw, które także ze sobą wiezie.

Halfliński poszukiwacz przygód zdaje sobie sprawę z tego, że świat jest brutalnym, okrutnym miejscem i jest na to przygotowany. Stara się jednak uczynić swe życie tak wygodnym, jak to tylko możliwe. Jest przedstawicielem trzeźwo myślącej, zdeterminowanej rasy, choć w porównaniu z innymi rasami jest dość tchórzliwy i woli rozwiązywać swe problemy cicho – co zresztą jest rozsądne, biorąc pod uwagę jego cechy fizyczne.

Jest jednak wesołym kompanem, nawet na najtrudniejszych i złych wyprawach, gdyż ze swej natury woli dostrzegać tylko jaśniejsze strony życia. Nawet w najbardziej ekstremalnych sytuacjach halfling gotów jest coś zaśpiewać czy opowiedzieć dowcip, a jego optymistyczne poglądy zwykle bywają zaraźliwe. Nikt nie może nie lubić halflinga – przynajmniej nie przez dłuższy czas.

GNOMY

W podobny sposób do powyższego opisuje gnomy Phil Gallagher w artykule „Out of the Garden", który ukazał się w 98 numerze czasopisma „White Dwarf" i ukaże się w jednym z kolejnych numerów „Magii i Miecza". Ci kuzyni krasnoludów wykazują wiele cech wspólnych z halflingami. Ich umiłowanie żartów daleko przekracza tę cechę halflingów, lecz społeczeństwo jest u nich bardziej zwarte i mają one szybszy refleks.

Uczeni uważają, że Dawni Slannowie, tworząc halflingi, stworzyli również niejako półprodukt – są nim właśnie gnomy; nie zajmowali się nimi dłużej, gdyż wykazywały niepożądaną wrażliwość na magię. Gdy zakończono na nich eksperymentować, stały się samodzielne, wydając spośród siebie doskonałych iluzjonistów.

Jednak ich wrażliwość na magię spowodowała, iż stały się podatne na wpływy Chaosu. Wśród klanów krasnoludów i gnomów, żyjących w Górach Krańca Świata krążą zatrważające pogłoski o mrocznych gnomach, nawiedzających czasem ich królestwa...

OSTATNIE SŁOWO (CZY DWA)

I na koniec – wzmianka o upodobaniach muzycznych. Elfy preferują muzykę wyszukaną, przypominającą madrygały elżbietańskie. Halflingi i gnomy uwielbiają muzykę ludową, a krasnoludy – hard rock i heavy metal!

Zapewne teraz, kiedy już znasz prawdę, kryjącą się za mitami o typowych cechach ras dokładniej zastanowisz się nad osobowościami swych bohaterów. Niech twój honor zawsze lśni tak jasno, jak twój topór!

tłum. **Jacek Brzeziński**

RĘKA PRZEZNACZENIA

PUNKTY PRZEZNACZENIA W WARHAMMERZE

GRAEME DAVIS

Punkty przeznaczenia pełnią istotną rolę w zasadach gry fabularnej ***Warhammer Fantasy Roleplay***. Dzięki nim bohaterowie mogą oszukiwać śmierć, by żyć i walczyć dłużej. Jednak w książce zasad poświęcono im niezbyt wiele miejsca. Poniższe informacje mają za zadanie odpowiedzieć na pytanie, czym w praktyce jest przeznaczenie, a również opisać sposób korzystania z punktów przeznaczenia, jak również uzupełnić wszelkie nieścisłości, które mogły wyniknąć ze skąpego opisu, zawartego w podstawowej książce.

•CZYM SĄ PUNKTY PRZEZNACZENIA?•

Punkty przeznaczenia pełnią trzy funkcje:

Po pierwsze, pozwalają one bohaterom na dokonywanie cudownych ucieczek, których wzory można czerpać z najlepszych opowiadań przygodowych. Bohaterowie *Warhammera* mogą uskoczyć o włos przed spadającymi kamiennymi blokami, przeżyć zsunięcie się ze stromej skały, lądując na odpowiedniej kępie krzewów, przebiec bez uszczerbku przez grad strzał itd. Mogąc tak naginać swój los, gracze decydują się ryzykować życiem swych bohaterów, czyniąc grę szybszą i bardziej ekscytującą, niż byłaby bez możliwości dokonywania takich wyczynów.

Po drugie, punkty przeznaczenia są odbiciem koncepcji, mówiącej, iż nasi bohaterowie mają jakieś przeznaczenie, które stawia ich niejako ponad „zwykłą" resztą świata. Podobnie, jak filmowy John Wayne może dobiec do stanowiska karabinu maszynowego, podczas gdy wszyscy wokół niego padają jak muchy, tak i bohaterowie *Warhammera* mogą podejmować wielkie ryzyko – i radzić sobie z nim.

I na koniec – walka w WFRP jest bardziej niebezpieczna, niż w innych grach fabularnych. Częściowo jest to spowodowane tym, że jest ona niebezpieczna również w rzeczywistości, a częściowo tym, że jeśli by była ona zawsze łatwym sposobem rozwiązywania problemów, gracze mniej wykorzystywaliby bardziej subtelne podejście do pojawiających podczas gry trudności – myślenie! Oczywiście zdarzają się pewne sytuacje, w których walka jest jedyną możliwością, a nawet w normalnym toku gry bohaterowie mogą zostać łatwo zabici, jeśli gracze nie nauczą się ostrożności. Punkty przeznaczenia mogą ofiarować pochopnemu graczowi jeszcze jedną szansę, a pechowemu – możliwość przełamania złej passy. Oczywiście, jeśli gracze będą upierać się przy rzucaniu się na wszystkich i wszystko, co zobaczą z mieczami w dłoniach, punkty przeznaczenia szybko im się skończą, a wtedy nadejdzie nieodwracalna już śmierć. Większość graczy jest w stanie zrozumieć to stosunkowo szybko i dojść do wniosku, że brawura niekoniecznie jest najlepszym wyjściem z każdej sytuacji.

•KIEDY KORZYSTAĆ Z PUNKTÓW PRZEZNACZENIA•

Zasadniczo punkt przeznaczenia można wydać zawsze, kiedy bohater jest o krok od śmierci – w walce, przez pułapkę bądź wypadek, jako skutek zatrucia czy choroby czy też w jakichkolwiek innych okolicznościach. Zamiast umierać, bohater wydaje punkt przeznaczenia, a wtedy MG musi wymyśleć jakiś sposób na wytłumaczenie tego, że przeżył.

•PUNKTY PRZEZNACZENIA A PROWADZENIE GRY•

Gdy bohater wyda punkt przeznaczenia, to właśnie Mistrz Gry musi wymyśleć, co zapobiegnie jego śmierci. Bez wątpienia gracz będzie miał wiele pomocnych sugestii, z których ewentualnie możesz skorzystać, jednak staraj się nie przedobrzyć – w ostatecznym rezultacie bohater nie może zyskać zbyt wiele, wydając jeden punkt przeznaczenia. Punkty przeznaczenia są oczywiście potężne, ale nie aż tak, jak, powiedzmy, ***życzenia*** w D&D/AD&D. Bohater powinien przeżyć w określonej sytuacji – i tyle. Czasem może być ciężko wymyśleć na poczekaniu jakieś stosunkowo adekwatne do sytuacji deus ex machina, które ma uratować bohatera, więc podaję kilka gotowych rozwiązań.

•WALKA•

Poniżej znajduje się przykład błędnego wykorzystania punktów przeznaczenia w sytuacji związanej z walką:

Clem Shirestock jest zaangażowany w trudne starcie z bandą mutantów Chaosu. Jego Żywotność spadła do 0, a rezultat krytycznego trafienia wskazuje, iż właśnie idealnie wymierzony cios topora ma odciąć mu głowę. Gracz, który gra Clemem wydaje punkt przeznaczenia. Wobec tego MG ignoruje efekt krytycznego trafienia, jednak Żywotność Clema dalej wynosi 0, więc następne trafienie również jest krytyczne. Gracz prowadzący Clema wydaje kolejny punkt przeznaczenia...

W tym tempie Clem wyda wszystkie trzy swoje punkty przeznaczenia w trzy rundy; jedynym skutkiem ich działania będzie to, że umrze trzy rundy później, niż mógłby umrzeć normalnie.

Spróbujmy inaczej...

Clem zostaje trafiony ciosem, który powoduje, iż jego Żywotność spada poniżej 0. Jest to trafienie w tułów, a efekt krytyczny wskazuje, że ma być on właśnie wypatroszony i natychmiast umrzeć. Gracz prowadzący Clema wydaje punkt przeznaczenia i wtedy MG mówi mu, że przed oczami wszystko robi się mu czarne. Gdy gracz zastanawia się, co się stało, MG notuje, iż Clem został trafiony płazem miecza, cios rzucił go na ścianę, a uderzenie w głowę spowodowało utratę przytomności. Bohater może ją odzyskać kilka godzin później (wciąż z Żywotnością 0), gdy:
- *jest opatrywany przez swych zwycięskich towarzyszy;*
- *został uwięziony w siedzibie mutantów wraz ze swymi pokonanymi towarzyszami;*
- *leży gdzie leżał, sam, pozbawiony całego ekwipunku i wartościowych przedmiotów.*

Wszystko polega na uruchomieniu swej wyobraźni. Sytuacje, w których w grę wchodzą punkty przeznaczenia dają poza tym możliwość pokierowania grą w chwili, gdy gracze zeszli trochę z zaplanowanej przez ciebie ścieżki. To ty, jako Mistrz Gry, określasz, gdzie i kiedy bohaterowie odzyskają przytomność i możesz wykorzystać ten fakt do swych własnych celów. Jeśli na przykład przegapili oni jakiś ważny ślad, który miał ich doprowadzić do siedziby złego nekromanty, mogą obudzić się w małej wiosce, znalezieni przez jej mieszkańców w lesie (wrogowie zostawili naszych bohaterów samych sobie, by się wykrwawili i umarli). Gdy ich rany zostaną opatrzone, wieśniacy powiedzą im o czarnej wieży za lasem, w której słychać nocami odrażające wrzaski i o pobliskich grobach, które zostały niedawno otwarte, prawdopodobnie od środka...

Są również pewne rzeczy, na które musisz uważać. Pamiętaj, że *gracze* wiedzą, że bohater, który wydał punkt przeznaczenia nie jest martwy, lecz ich *bohaterowie* nie. Musisz dopilnować, by gracze odpowiednio zachowywali się w tej sytuacji. Staraj się również sam nie być mściwy – jeśli bohater wydaje się być martwy, ork czy mutant zostawią go, by walczyć z innym wrogiem; przeważnie nie zadają jeszcze kilku ciosów "tak na wszelki wypadek".

•PUŁAPKI I WYPADKI•

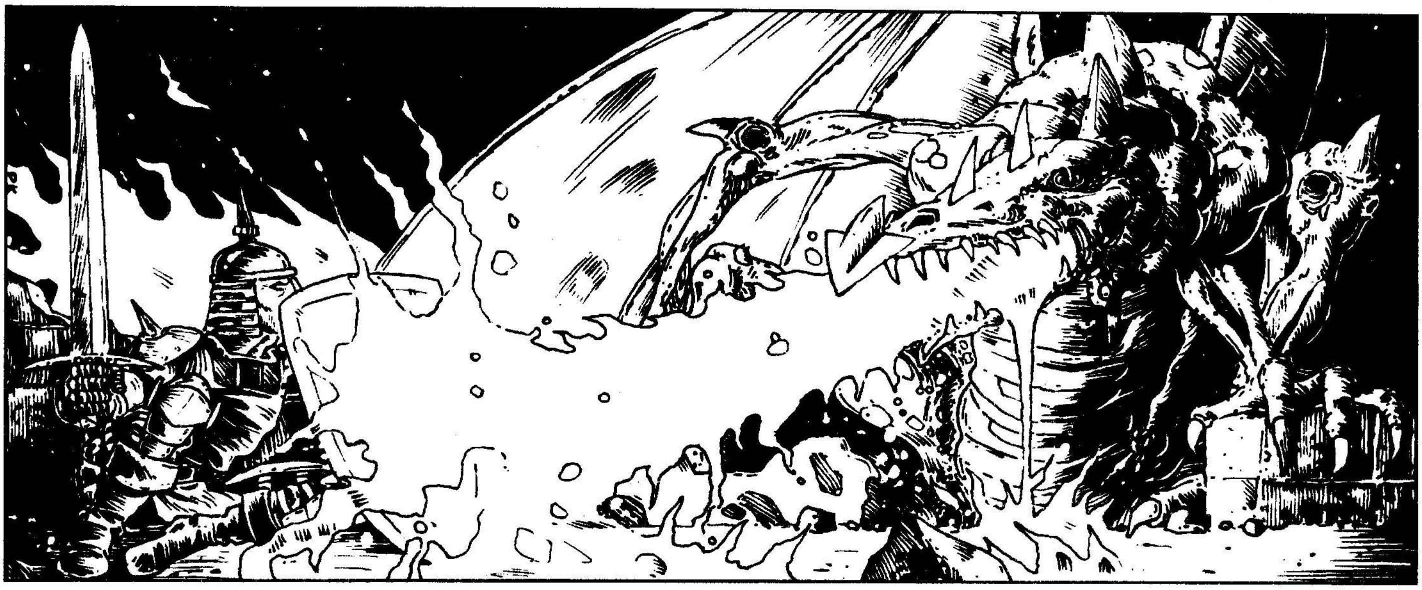
Gdy bohater wyda punkt przeznaczenia, by nie zginąć w pułapce czy jakimś wypadku, określając, co się zdarzy później, skorzystaj z którejś z dwóch poniższych metod:

Metoda Indiany Jonesa – Bohater jakby cudem unika kolców, włóczni, spadających głazów itd.: zadrapują one tylko jego pancerz, być może niszczą plecak lub jakiś inny przedmiot z ekwipunku, lecz on sam pozostaje nienaruszony.

Metoda Toma i Jerry – Bohater nadział się na kolec czy włócznię, został przygnieciony itp., lecz porusza się dalej. Żywotność może zostać obniżona do zera, ekwipunek zniszczony częściowo lub w całości, ale bohater wciąż żyje.

•TRUCIZNY I CHOROBY•

Bohater może wydać punkt przeznaczenia, by zapobiec śmierci spowodowanej zatruciem lub chorobą. W takim przypadku działanie choroby czy trucizny może zostać cudownie zahamowane w chwili, gdy jest on o krok od śmierci. Od tego momentu może natychmiast zacząć się normalna rekonwalescencja (oczywiście z medyczną pomocą).



ILUSTRACJA PETE'A KNIFTONA

Na przykład: *Clem Shirestock został ugryziony w nogę przez gigantycznego szczura i MG rzucił K100, by sprawdzić czy ugryzienie przeniosło czarną zarazę. Niestety tak się właśnie stało i Clem, by zapobiec zakażeniu, musiał wykonać test zatrucia – wyrzucić liczbę mniejszą lub równą swej Wytrzymałości x 10 na K100. Wytrzymałość Clema wynosi 3, a gracz wyrzucił 98 - po prostu pech. Mniej więcej tydzień później zaraza zwaliła Clema z nóg i jego stan wciąż się pogarsza. Po 5 dniach jego Siła i Wytrzymałość spadają do zera, a gracz wydaje punkt przeznaczenia, by zapobiec śmierci bohatera.*

Clem zapada w śpiączkę i przez dwa dni znajduje się u wrót królestwa śmierci. Trzeciego dnia otwiera oczy i prosi o pożywienie – zaczyna zdrowieć.

•JAK BOHATEROWIE UZYSKUJĄ PUNKTY PRZEZNACZENIA•

Punkty przeznaczenia niezaprzeczalnie są niezwykle cenne. Kolejnym problemem więc jest, oczywiście, ich zdobycie. Istnieją na to cztery sposoby:

Losowanie bohatera – Podczas tworzenia każdy bohater otrzymuje jakieś punkty przeznaczenia. Objaśnione jest to dokładnie w podręczniku *Warhammera*.

Nagroda boska 1 – Kapłani i druidzi mogą otrzymywać punkty przeznaczenia w wyniku szczególnie udanego rzutu wg **Tabeli rozwoju kapłana** lub **Tabeli rozwoju druida** (odpowiednio).

Nagroda boska 2 – Mistrz Gry może przyjąć, że bóstwo zesłało bohaterowi punkt przeznaczenia jako błogosławieństwo. Podobnie jak w przypadku innych błogosławieństw, tak i tu bohater musi szczególnie się zasłużyć i dokonać na rzecz tego bóstwa wielkiego czynu, takiego np. jak podjęcie jakiejś wyprawy (nie *próby*). Podobnie jak w przypadku **Tabel rozwoju**, przyznaje się w tym wypadku tylko jeden punkt przeznaczenia.

Poszukiwanie przygód – Jeśli bohater zdoła skutecznie przeciwstawić się jakiemuś poważnemu zagrożeniu pochodzenia boskiego, mogącemu zatrząść posadami świata (jak na przykład mroczne machinacje jakiegoś boga Chaosu), wraz ze zwykle przyznawanymi punktami doświadczenia może otrzymać również punkt przeznaczenia. Skala zagrożenia musi być zbliżona do tego, jakie miało miejsce w scenariuszu *Cienie nad Bögenhafen*. Musi istnieć pewność, że bez dokonań bohatera zdarzyłaby się olbrzymia katastrofa. Nie pozwól graczom wmówić sobie, że wysiekanie tuzina kapłanów zła jest właśnie czymś takim.

•JAK BOHATEROWIE NIE UZYSKUJĄ PUNKTÓW PRZEZNACZENIA•

Bohaterowie nie mogą kupować punktów przeznaczenia za doświadczenie. W żadnych okolicznościach. Nigdy, nigdy i jeszcze raz nigdy. Nie ma mowy.

•JAK BOHATEROWIE TRACĄ PUNKTY PRZEZNACZENIA•

Tak, jak można zdobyć punkt przeznaczenia jako boską nagrodę, tak i można go stracić z powodu boskiej kary. Taki efekt może przynieść bardzo nieudany rzut na **Tabeli rozwoju kapłana/druida**. Punkt przeznaczenia można stracić również przez odwrotność błogosławieństwa. Jeśli bohater wyrządzi bogu wielką szkodę, może on odebrać mu punkt przeznaczenia, do czasu, aż bohater odpowiednio go wynagrodzi.

Bohater, który sprzedał duszę Chaosowi i stał się Wojownikiem Chaosu lub magiem Chaosu zamienia swe punkty przeznaczenia na dary Chaosu i łatwą drogę do wielkiej potęgi. Dokładniej zostanie to objaśnione w dodatku *Królestwa Chaosu*.

•BOHATEROWIE NIEZALEŻNI A PUNKTY PRZEZNACZENIA•

Zasadniczo bohaterowie niezależni nie mają punktów przeznaczenia, gdyż jedną z funkcji tych punktów, co było wyjaśnione wyżej, jest właśnie odróżnienie bohaterów, prowadzonych przez graczy od reszty świata.

Z drugiej strony, w szczególnych okolicznościach możesz przyznać bohaterowi niezależnemu jakieś punkty przeznaczenia. Powiedzmy, że chcesz stworzyć postać, która ma stać się zmorą graczy przez długi czas, przeciwnika typu Fu Manchu czy Profesora Moriarty'ego. Gracze mogą myśleć, że ich wróg został pokonany, podczas gdy w rzeczywistości, dzięki punktom przeznaczenia stanie z nimi do walki ponownie. Pojawi się w sprzyjającym dla siebie momencie, by dokonać niszczącej zemsty – oczywiście po czasie odpowiednim, by dojść do siebie, wyposażyć się w nową broń i wynająć nowych podwładnych.

Na przykład Dracula z filmów Hammera z 1958-1973 musiał mieć znaczną ilość punktów przeznaczenia, jeśli mimo kołkowania, palenia na stosie czy na słońcu, topienia w bieżącej wodzie i Bóg wie co jeszcze, zawsze znajdował sposób na powrót do „życia" na początku nowego odcinka.

Tak więc punkty przeznaczenia powinieneś wykorzystywać tylko w naprawdę wyjątkowych sytuacjach. Łatwo jest przestraszyć graczy, jeśli każdego, nieistotnego nawet przeciwnika będzie cechował zwyczaj pojawiania się trzy czy cztery razy po tym, jak właśnie został zabity. Z kolei, jeśli dasz kilka punktów przeznaczenia czołowemu przeciwnikowi w twej kampanii i pojawi się on kilka razy, by deptać po piętach naszych bohaterów, na pewno wzmocnisz napięcie gry. Nie pozwól zorientować się graczom co się dzieje, gdyż w przeciwnym wypadku będą oni ćwiartować i palić każdego trupa po to, „żeby tylko się upewnić", a to nie powinno być elementem gry w **WFRP**.

I to już tyle – to wszystko, co można powiedzieć o punktach przeznaczenia. Konkludując – należy położyć nacisk na dwa punkty.

Po pierwsze – miej wyobraźnię, gdy opisujesz wykorzystywanie punktów przeznaczenia, gdyż może to wzmocnić napięcie gry i rozbawić jej uczestników. Po drugie, ostrożnie je rozdawaj. Każdy punkt przeznaczenia w praktyce daje bohaterowi dodatkowe życie, a to czyni punkt ten bardzo potężnym i cennym. Rozrzucając je na lewo i prawo doprowadzisz do tego, że twoi gracze będą się zachowywać w każdej grze jak Rambo, co prowadzi do dewaluacji zarówno koncepcji punktów przeznaczenia, jak i samej gry.

tłum. *Jacek Brzeziński*

Graeme Davis „Hand of Destiny" – White Dwarf #88 (Apr'87)

Tym razem coś dla świeżo upieczonych Mistrzów Gry - zestaw zebranych zewsząd, luźnych wskazówek, ujętych może nieco w skrócie (niektórym zagadnieniom opisanym tu zaledwie jednym zdaniem można zapewne poświęcić nielichy artykuł), ale za to ułożonych w miarę spójną całość.

JACEK BRZEZIŃSKI

PREZENTACJA ŚWIATA

Podstawowym zadaniem Mistrza gry fabularnej jest przedstawianie świata, w którym toczy się gra. Może on to robić zarówno za pomocą narracji – opowiadając im, co ich bohaterowie przeżywają, czują, widzą, słyszą itp., jak i za pomocą kreowanych przez siebie bohaterów niezależnych (NPC-ów). Niedociągnięcia, których Mistrz Gry może się dopuścić podczas prezentacji świata są najczęstszą przyczyną tego, że gra może być nieudana czy nieciekawa. Większości tych niedociągnięć jednak można się pozbyć nabywając wprawy w prowadzeniu - w sumie mistrzowanie jest sztuką wymagającą przeważnie dłuższego treningu, nim osiągnie się doskonałość. Niniejszym postaram się przybliżyć rozwiązania kilku związanych z tym zadaniem problemów.

Na początek: byś mógł efektywnie przedstawiać swój świat, musisz najpierw go znać. Niewiele jest gier, które obejść się mogą bez konkretnego miejsca akcji. Są to przeważnie jednorazowe przygody typu detektywistyczno-zagadkowego albo też krótkie zabawy typu komediowego. Do dłuższych kampanii świat jest niezbędny, bo musi on najpierw istnieć, by bohaterowie mieli teren, po którym mogą poruszać się i na którym mogą działać. Warto czasem, by najpierw istniał świat, a potem zaczęła się przygoda - wymyślanie świata w trakcie gry rzadko prowadzi do jakiegokolwiek celu.

To, w jakim świecie prowadzisz swoją grę, zależy już wyłącznie od ciebie - od tego, jaki jest to typ gry (fantasy, sf, czy jeszcze coś innego) i od tego, jak ty sobie ją wyobrażasz. Mistrzowie gry prowadzący grę na oryginalnych, "firmowych" systemach będą zapewne korzystać z oryginalnych światów; niektórzy jednak zechcą wymyśleć własny, osobisty świat, który będzie najbardziej odpowiadał ich wymaganiom. Szczególnie, że obecnie w języku polskim dostępna jest w tej chwili praktycznie tylko jedna sceneria (Orchia), a to jest mało. Tworzenie światów zostawmy jednak na inny raz. Tu zajmiemy się bardziej tym, jak efektywnie wykorzystać wymyśloną już scenerię, czyli przede wszystkim, jak tworzyć...

...OPIS

By uczynić grę ciekawszą, pamiętaj o tym, by świat, w którym się ona toczy, opisywać. Znaczy to, że na przykład, gdy postaci graczy wejdą do nowej komnaty w labiryncie, nie wystarczy powiedzieć: *"Wchodzicie do następnej komnaty"*. Trzeba ją jeszcze opisać. I to najlepiej nie w taki sposób: *"Widzicie 2 drzwi, po lewej i po prawej. Którędy dalej?"* Gra fabularna to nie paragrafówka! Nawet jeśli faktycznie nasze przykładowe pomieszczenie jest na tyle nieistotne, że bohaterowie nie mają tam nawet po co się rozglądać, to nie znaczy, że nie mogą chcieć tego zrobić. Poza tym, nawet jak się nie rozglądają, to coś widzą, prawda? Zresztą nawet jeśli faktycznie nic ciekawego tam nie ma - to mistrz gry wie, że tam nic nie ma. Nie muszą tego wcale wiedzieć ani gracze, ani tym bardziej prowadzeni przez nich bohaterowie. Poza tym zawsze liczy się nastrój, który właśnie kształtowany jest głównie przez opisy. Więc czy nie lepiej powiedzieć: *"Wchodzicie do niewielkiej pieczary. Cała podłoga pokryta jest kurzem i odłamkami skał, w powietrzu unosi się nieprzyjemny zapach zgnilizny, ściany porośnięte są przez grzyby..."* - i tak dalej. Przykład dość standardowy, w opisie może nic nadzwyczajnego, ale zawsze gracze mogą sobie lepiej wyobrazić miejsce, w którym ich bohaterowie właśnie przebywają. A o to przecież tu chodzi - bo wtedy będą również bardziej realistycznie reagować.



Staraj się zawsze opisywać świat tak, jak odczuwany jest on przez bohaterów - to znaczy za pomocą ich zmysłów. Opisuj to, co widzą, słyszą, czują. Wbrew pozorom opisywanie dźwięków i zapachów jest tak samo ważne, jak opisywanie doznań wzrokowych. Dodają one dodatkowy wymiar grze - poza tym również pozwalają lepiej wyobrazić sobie sytuację. Jeśli powiesz: *"Przy okazji - czujecie taaaki zapach, jakbyście siedzieli w miejscu, gdzie troll, hmmm, chodził przez tydzień za potrzebą"*, gracze na pewno lepiej zrozumieją specyfikę danego miejsca. Dźwięki na przykład spełniać mogą istotną rolę - przede wszystkim jako element informacyjny (podsłuchiwanie, odgłosy wykonywanych czynności, brzmienie głosu mówiącego), a także jako element scenerii (odgłosy miasta, śpiew ptaków w lesie - wreszcie cisza i jej wymowne znaczenie). Znaczenie informacyjne, poza oczywiście wartościami poznawczymi, mieć może również zapach.

Poza tym - nie mów nigdy więcej, niż bohaterowie kierowani przez graczy mogą dostrzec, ani też nie zatajaj informacji. Jeśli mówisz zbyt dużo - postępujesz nierealistycznie. Nie musisz podawać dokładnych opisów tam, gdzie bohaterowie nie mogą ich dostrzec (*"Wchodzisz do pokoju. Widzisz kilka szaf i odkrywasz tajne przejście schowane za jedną"*). Zwracaj również uwagę na szybkość akcji i ograniczoną spostrzegawczość postaci - czasem nie wszystko da się zauważyć w krótkiej chwili. Czasem nie wszystko da się zresztą zauważyć, jeśli się nie przyglądasz, albo wręcz jesteś zajęty czymś innym. Opis niektórych szczegółów może spokojnie poczekać, aż gracze o niego zapytają. Poza tym, pamiętaj, że postaci graczy są nieco ograniczone, nie mają oczu z każdej strony głowy, czasem myślą o czymś innym itd. - jak w życiu.

Bardzo dobrym zwyczajem jest używanie zwrotów: *"... wydaje ci się, że..."*, *"... prawdopodobnie..."*, *"...być może..."* itp. Powody ku temu są dwa. Po pierwsze - tak właściwie, to naprawdę postać nigdy nie jest wszystkiego pewna absolutnie. Bo skąd ma tak naprawdę wiedzieć, że w danym pomieszczeniu nie ma ukrytego sejfu? Może tylko go nie

widzieć. A może jest on tak dobrze ukryty, że go po prostu nie zauważyła? Jeśli mówisz: *"Nikogo nie widzisz!"* to nie jest to to samo, co *"Nikogo tam nie ma!"*, prawda? Dlatego można powiedzieć: *"Wydaje ci się, że nikogo tam nie ma..."* Drugim powodem, ku któremu używa się tego typu zwrotów jest dodatkowy element niepewności wprowadzony do gry - zawsze trochę emocji więcej...

Przy opisywaniu wymiarów, czasu i innych wielkości liczbowych staraj się nie być zbyt dokładnym. Dopóki bohaterowie nie będą mieli okazji czegoś dokładnie zbadać, zmierzyć itd. nie powinni znać tych danych zbyt dokładnie (*"Wchodzisz do pomieszczenia 3m 30cm x 4m 45 cm x 3m 15cm 2mm"*). Bo niby skąd? W takich przypadkach stosuj albo określenia bardzo ogólne (mały, duży, średni), albo porównania (*"Siedziałeś tam mniej więcej tyle, ile za poprzednim razem"*; *"Ten pokój jest mniej więcej taki, jak twoje mieszkanie"*). Ciekawie szczególnie przedstawiają się takie porównania, jeśli porównujesz coś tam do rzeczy ze świata gry, a nie ze świata rzeczywistego (*"Łóżko długości krasnoludzkiej brody..."*). Mają wtedy większy posmak realizmu, a i gracz może sobie trochę więcej pomyśleć...

Opisowe porównania zresztą warto stosować również w innych okolicznościach - dla prezentacji pewnych wrażeń - czy to wzrokowych, czy też słuchowych, zapachowych, smakowych, dotykowych. Lepiej uwidaczniają one pewne zjawiska, niż nazywanie rzeczy za pomocą przymiotników (jak w przykładzie z zapachem; gdyby powiedzieć: *"Śmierdzi tam bardzo"*, nie dawałoby to już tego efektu...).

Z drugiej strony - nie staraj się nadmiernie ograniczać opisów, ani ich za bardzo nie zagmatwać. Często spotykane są sytuacje, w których MG daje bardzo skąpy opis sytuacji, a gdy gracze dopytują się o szczegóły, on decyduje, że oglądanie wszystkiego w pobliżu zajęło im tyle czasu, że coś się do tej pory już wydarzyło (MG: *"Wchodzicie do pomieszczenia. Widzicie drzwi i szafę."*; Gracz: *"Z czego jest podłoga?"*; MG: *"Z płytek"*; Gracz: *"Jakich?"*; MG: *"Kamiennych"*; Gracz: *"Jakiej wielkości?"*; MG: *"Gdy się tak przyglądasz atakują cię 4 szkielety i 3 mumie, które wyszły zza szafy"*). W rzeczywistości jednak gracze często chcą po prostu dowiedzieć się, co ich bohaterowie tak naprawdę widzą w danej chwili - dotyczyć to może zarówno wyglądu klamki u drzwi, wielkości kamienia z podłogi, wysokości pomieszczenia jak i ilości istot znajdujących się wewnątrz - wszystko to są dane, które zarejestrować można (prawie) w mgnieniu oka, no, chyba, że akcja dzieje się tak szybko, że MG celowo nic graczom nie mówi, bo nie zdążą oni nic zauważyć... Staraj się jednak w każdej nowej sytuacji jak najbardziej obrazowo opisać graczom jak najwięcej z tego, co w danej chwili mogą zobaczyć, usłyszeć, odczuć, zwracając uwagę na co bardziej wyraziste, rzucające się w oczy szczegóły.

Istotne są również opisy przedmiotów, szczególnie tych co bardziej niezwykłych. Staraj się powstrzymywać przed opisywaniem magicznych mieczy w ten sposób: *"Znalazłeś magiczny miecz dwuręczny +1"*. Przede wszystkim - nigdy (albo prawie nigdy) na magicznych przedmiotach nie ma etykietek, które mówią, do czego one służą. O ile jeszcze po mieczu zazwyczaj łatwo jest poznać, że jest to właśnie miecz, o tyle na przykład pierścień zabezpieczenia może wyglądać przecież tak samo jak pierścień oddychania wodą. Poza tym - przedmioty magiczne są zazwyczaj kunsztownie wykonane i z tego powodu ciekawym może być właśnie opis tego, jak one wyglądają - czy pokryte są tajemnymi runami, co przedstawiają skomplikowane ozdoby itd. Z drugiej strony właśnie wygląd przedmiotu może dawać jakieś wskazówki na temat jego zastosowania, jeśli żadnych innych znaleźć nie można.

Będąc już przy opisach - warto zwrócić uwagę, że dobrze jest prezentować również właśnie i napotkane istoty. Zamiast powiedzieć: *"I widzicie hydrę"* (wszyscy gracze w tym momencie mają już przed oczyma przywołane naprędce cechy tego stwora prosto z bestiariusza), można pokusić się o bardziej drobiazgowy opis - bez użycia jego nazwy (wszyscy gracze mają przed oczyma wygląd stwora). Jeśli nie zmniejszy to wiedzy graczy na temat cech stwora (jakże często niepożądanej), to może przynajmniej wszystkim uzmysłowi, jak on w rzeczywistości wygląda... Poza tym metoda ta pozwala również na ukazanie jednej, dość ciekawej rzeczy - że tak naprawdę, to większość potworów czy zwierząt (czy ludzi), nawet tych samych gatunków, się czymś tam od siebie różni. Nawet jeśli chodzi o wygląd. Dlatego też warto zwracać uwagę na to, by uwidaczniać jak najmocniej co bardziej charakterystyczne cechy danego egzemplarza - cechy, które sprawią, że będzie to okaz niepowtarzalny, którego gracze będą mogli zapamiętać (*"pamiętasz, jak zabiliśmy tego wielkiego złotoczerwia z czerwoną plamą nad paszczą, co wyglądała jak..."*), a nie tylko potraktować jako kolejną kreskę na liczniku zabitych stworów. Podobnie rzecz ma się z...



...NPC

Kolejnym niezwykle istotnym elementem dobrej prezentacji świata jest dobra kreacja bohaterów niezależnych (NPC). Twój świat może być wspaniale skonstruowany, scenariusz może być barwny i ambitny, lecz jeśli bohaterowie niezależni będą szarzy i nieciekawi, to znaczna część przyjemności, jaką z gry możesz czerpać zarówno ty, jak i gracze jest utracona bezpowrotnie. Ciekawe odgrywanie ról postaci, na które twoi gracze natykają się w trakcie przygody, znacznie dodaje grze uroku.

Przede wszystkim pamiętaj, że postaci bohaterów niezależnych są nieodłączną częścią twego świata, i tak jak wszystkie inne jego elementy muszą współgrać z całością. Powinny określać te ich cechy, które charakteryzują dane istoty w danym świecie (bo bohaterowie niezależni to nie tylko ludzie czy humanoidy - to przecież też potwory). Po pierwsze - nie możesz wszystkich postaci przedstawiać w ten sam sposób. Każda z nich powinna mieć jakieś swoje charakterystyczne cechy - w inny sposób mówić, nieco odmiennie się zachowywać - by gracze mieli po czym je rozpoznawać. Sposób mówienia (który przecież odgrywasz) może czasem wiele o kimś powiedzieć. Zależeć on może od roli, jaką dany NPC pełni w twym świecie (król i karczmarz zachowują się nieco odmiennie, jakby na to nie patrzeć), od kraju, z którego pochodzi (obcy akcent!), wreszcie od rasy (przede wszystkim!) itd. Troll będzie prawdopodobnie dysponował nieco mniejszym zasobem słów, niż wylewny dworzanin (choć kto wie?); inaczej również zapewne mówić będzie magiczny miecz obdarzony świadomością.

Zarówno opisując, jak i odgrywając swych bohaterów niezależnych próbuj jak najbardziej eksponować ich charakterystyczne, szczególne cechy, tak, by gracze mogli sobie danego NPC-a zapamiętać. Ponadto, jeśli ktoś taki zostanie dobrze opisany, łatwiej będzie go sobie wyobrazić. Nie obawiaj się gestykulować, modulować głosu, nawet czasem zachowuj się śmiesznie - jeśli pomoże to grze, w ogólnym rozrachunku wyjdzie ci to na plus. Stań się osobą, którą odgrywasz.

Postacie, które tworzysz nie będą zresztą nigdy barwne same z siebie. Zazwyczaj warto przed poprowadzeniem scenariusza coś wiedzieć o większości postaci, które masz zamiar wykreować. Nie wystarczy do tego szybkie przeczytanie zazwyczaj zdawkowego opisu tych osób w tekście przygody. Należy poświęcić nieco czasu na wyobrażenie sobie danego delikwenta, zastanowienie się nad nim głębiej... Na ile głębiej, zależy to już od tego, na ile dana postać w przygodzie jest ważna. Wiadomo, że nie można przed grą zaplanować sobie każdej istoty, którą gracze spotkają - przeważnie MG nawet nie jest w stanie tego przewidzieć. Z drugiej strony jednak nie wystarczy mieć dobrze przygotowanego jednego czy dwóch przeciwników, a reszta "jakoś się ułoży", bo wszyscy inni bohaterowie niezależni staną się sztampowymi, znormalizowanymi konturami (*"Wchodzicie do lokalu i widzicie karczmarza: gruby, niski. Mówi: "Czego sobie życzycie drodzy podróżni?"*). Takich karczmarzy (gruby, niski i mówi) można spotkać ze stu; tylko po co? Gdzie w tym przyjemność i atrakcja dla grających? Nawet jeśli spotkanie tego karczmarza nie jest głównym celem scenariusza, a tylko zupełnie pobocznym, nieistotnym i przypadkowym wątkiem - można go przecież uatrakcyjnić.

Poza tym - postaci twego świata muszą z nim mieć jakiś związek. Każda z tych istot kimś w tym świecie jest, coś przeżyła, być może coś znaczy, ma jakieś mniej lub bardziej ukryte pragnienia. Wszystko to powinno mieć jakiś wpływ na odgrywaną postać. Niektóre z nich mogą w rozmowie czynić jakieś nawiązania do swej przeszłości, swych doświadczeń; doświadczenia te mogą wpływać wreszcie na ich decyzje (*"Nic z tego; pamiętam, jak kiedyś, gdy byłem jeszcze młody poszliśmy tam z dziadkiem..."*).

Takie sprawy istotne są również, gdy mamy do czynienia z istotami nieludzkimi, szczególnie z wszelkiego rodzaju potworami. Potwór to nie tylko nazwa, żywotność i zadawane uszkodzenia. Potwory wbrew pozorom również gdzieś tam żyją, zdobywają doświadczenie, są świadome, często inteligentne. Nie wszystkie potwory danego gatunku wyglądają tak samo, żyją tak samo, zachowują się tak samo. Ich osobowość zależeć może od otoczenia, w którym się wychowały w takim samym stopniu, jak ma to miejsce w przypadku innych istot. Wbrew pozorom wcale nie zawsze pierwszą rzeczą, która przychodzi na myśl potworowi widzącemu człowieka jest "zjeść go" (MG: *"Widzisz dużą hydrę. Atakuje cię. Za 4 punkty"*; Gracz: *"To ja ją toporem. Za 5 punktów"*; MG: *"Zabiłeś ją. Zza niej wyłazi następna. Atakuje cię..."*). Potwory, szczególnie te inteligentne, również myślą, planują strategie, podejmują decyzje; często są nawet inteligentniejsze od ludzi, którzy z nimi walczą, a to powinno się w czymś objawiać. Poza tym czasem cierpią, nienawidzą, może i kochają... Odpowiednia kreacja potwora, czy zresztą każdej istoty, to interesujące wyzwanie nie tylko dla mistrza gry - również dla graczy, których takie podejście do sprawy może nieco zaskoczyć...

Zastanawiając się nad tym, jak powinien być odegrany dany bohater niezależny, zastanów się nad następującymi jego cechami:

1. ***kim on jest, czym się zajmuje; kim był, jak to wpłynęło na jego życie itd.:*** przynależność rasowa, klasa społeczna, wychowanie, wykształcenie, środowisko, zawód, położenie materialne, trudne dzieciństwo itp. - wszystko to odbija się zarówno na psychice, wiedzy, przekonaniach, jak i wyglądzie naszej postaci.



2. ***jak wygląda, jakie są charakterystyczne cechy jego zachowania i mowy:*** to są szczegóły, które bezpośrednio zobrazują graczom, jak wygląda spotkana przez nich postać; również wygląd powinien im powiedzieć na kogo ta postać wygląda (choć nie zawsze oczywiście musi się to pokrywać ze stanem faktycznym). Zapewne istotne również będzie ubranie, jego stan, kosztowność - są to wszystko szczegóły, które pozwalają niektórym oceniać ludzi "na pierwszy rzut oka" - niech ma to swoje odbicie w grze. Z drugiej strony - niech bohaterowie niezależni patrzą też w ten sposób na graczy...

Musisz pamiętać, by dobrze zobrazować graczom każdą (w miarę możliwości) istotę, zwracając uwagę na szczegóły wyróżniające ją spośród innych. Pamiętaj również, że nie wszystkie elfy czy krasnoludy wyglądają tak samo tylko dlatego, że nie są ludźmi. Zwróć uwagę, jak ogromnie zróżnicowana jest rasa ludzka; w większości znanych mi światów fantasy to zróżnicowanie wcale nie jest zmniejszone tylko z tego powodu, że zostały wprowadzone również inne rasy inteligentne. Przy określaniu cech zewnętrznych postaci zwróć uwagę na jej atrybuty, takie jak siła, budowa fizyczna itp. wynikające ze współczynników liczbowych. Nikogo nie możesz bez uzasadnionych powodów przedstawiać zbyt dokładnie, jeśli chodzi np. o jego imię, profesję, zawód itp., jeśli gracze o nim nic nie wiedzą. Jeśli bohaterowie graczy nigdy w życiu nie widzieli ani smoka, ani nosorożca, to może mogą pomylić jednego z drugim? Jeśli w życiu nie byli w pałacu, to może pomylą sługę z panem? Opis zewnętrzny jest często jedynym i pierwszym elementem pozwalającym ocenić graczom, z kim mają do czynienia.

3. ***jaka jest jego osobowość, charakter, dążenia, wartości, które uznaje:*** ten punkt określa szeroko rozumianą psychikę postaci. W zależności od tego, co tutaj się znajdzie, twoi bohaterowie będą się różnie zachowywać, różnie reagować na obcych; będą próbować wykorzystywać sytuację na swoją korzyść albo ulegle poddawać się wpływom drużyny, będą maskować swe prawdziwe zamiary lub cechować się otwartością itd. itp.

Jeśli system, który prowadzisz uwzględnia w opisie postaci jej cechy osobowości, zwróć na nie uwagę. Czasem warto wykorzystać gotowe już zasady losowania pewnych takich cech z innych systemów; najbardziej godnym polecenia wydają się tu być sekcje *"Lifepath"* dostępne w produktach *R. Talsorian Games, Inc.* (*"Cyberpunk 2020"*, *"Mekton II"*). Dzięki nim za pomocą kilku rzutów kostką stworzyć można zarówno historię postaci, jak i określić jej psychikę, pochodzenie itp. Choć wspomniane systemy są właściwie systemami science fiction, a nie fantasy, jednak i w tym wypadku służyć mogą w znacznej mierze przynajmniej podstawą do stworzenia własnych takich zasad. W przypadku samych osobowości, warto zwrócić uwagę na wzorce archetypiczne, prezentowane na przykład w zasadach AD&D w poszczególnych dodatkach *"The Complete ? s Handbook"*, a dla systemów science-fiction - na przykład w grach *"Shadowrun"* czy *"Star Wars"*.

4. ***jak odnosi się do świata zewnętrznego; jak odniesie się do postaci naszych graczy:*** określenie tego punktu zasadniczo wpływa bezpośrednio na stosunki postaci ze światem zewnętrznym, w szczególności z naszymi bohaterami.

5. ***czym użytecznym może służyć on naszej drużynie:*** chodzi tu zarówno o informacje, które może znać (warto uporządkować sobie tego typu dane), jak również o przedmioty, które może posiadać. Warto wiedzieć wcześniej, lub przynajmniej za-

stanowić się, czy też określić sobie jakieś losowe metody na określanie ekwipunku spotkanych przez graczy postaci. Często bowiem i niezłym mistrzom zdarza się, że nawet w grach współczesnych przeszukany człowiek ma przy sobie jedynie broń, którą atakował. Sądząc po ilości rzeczy, które sam noszę przy sobie w kieszeniach nie wydaje się być to za bardzo realistyczne. A takie szczegóły w grze mogą również stanowić element zabawy zwiększający jej atrakcyjność.

Warto zastanowić się czasem choćby nad tym, czy każdy potwór faktycznie mówi właśnie językiem znanym przez graczy. Tak swoją drogą - umiejętne wykorzystanie nieznajomości, czy też częściowej znajomości języka może prowadzić do wielu zabawnych sytuacji. Nawet najpoważniej wyglądający NPC, który, nie znając dobrze języka, pomyli się nieco w znaczeniu jakiegoś słowa może stać się przedmiotem żartów, co z kolei może zapoczątkować jakąś ciekawą, dramatyczną sytuację... Naśladowanie dialektów, gwar itp. wymaga oczywiście pewnej wprawy, choć każdy może przynajmniej w nieznacznym stopniu wykorzystać również ten środek różnicowania bohaterów.

Powinieneś przygotować sobie zawczasu informacje o istotnych bohaterach niezależnych, ale tylko informacje ważne, i to takie, które znajdą zastosowanie w grze. Unikaj wymyślania niepotrzebnych danych jednocześnie pomijając jakieś istotne sprawy. Gdy wydaje ci się już, że twój bohater jest wystarczająco dokładnie "stworzony", wyobraź sobie, jak mógłby wyglądać fragment gry, w którym by on wystąpił. W przypadku mało ważnych postaci czasem wystarczy zastanowić się tylko nad niektórymi z wyżej wymienionych punktów (np. 2 i 4), choć oczywiście w nietypowej sytuacji (gdy zachowanie graczy okaże się nieschematyczne) może okazać się, że przydałyby się również inne. Nie można jednak przesadzać z wymyślaniem wszystkiego zawczasu, gdyż w rezultacie większość informacji, które będziesz znał o swoich bohaterach zostanie niewykorzystana, a to jest po prostu marnowanie czasu.

Musisz pamiętać, że podobnie jak bohaterowie niezależni są elementami twego świata, tak i bohaterowie graczy zapewne również są jego częścią. Warto wobec tego jeszcze przed rozpoczęciem gry określić również nieco dokładniej tło, ich historię, przyjaciół, wrogów, których przecież każdy z nich musiał zdobyć w ciągu swego dzieciństwa i młodości (bo raczej rzadko kiedy prowadzi się postać od oseska). Ich znajomości oraz doświadczenia z wymyślonego dzieciństwa wykorzystaj podczas gry, tak, by gracze czuli się postaciami ze świata, w którym dzieje się...

...AKCJA

Kolejnym elementem, który wpływa na przedstawienie twego świata jest już sama akcja - czyli zarówno zaplanowany scenariusz, jak i to, co dzieje się podczas samej gry. Przede wszystkim powinieneś dobrze się zastanowić nad tym, w jakim stopniu bohaterowie twoich graczy oddziałują z kreowanym przez ciebie światem (i odwrotnie zresztą też). Bo gry mogą być różne - czasem gracze są wielkimi rycerzami, na których głowach spoczywa ciężar uratowania świata przed zagładą (hmmm...), czasem wręcz przeciwnie - są nic nie znaczącymi w większym wymiarze osobami, które dążą do swoich celów i przeżywają swe przygody niejako obok świata. Warto zdać sobie sprawę z tego, jak mocno działania graczy mogą wpływać na całościowy obraz świata po to, by nie przesadzić czasem ze zmianami tego obrazu warunkując je poczynaniami graczy. Logicznie i rozsądnie ocenić trzeba możliwości bohaterów graczy związane z ich usytuowaniem w świecie (pochodzenie, sytuacja społeczna i finansowa, kontakty itp.), a również realistyczny zakres skutków ich działań.

Dla ubarwienia gry warto jednak zawsze wprowadzać do niej jakieś tam elementy związane bliżej ze światem jako takim - czy to wspominać o jakichś ważnych wydarzeniach (święta, uroczystości, zjawiska przyrody - powodzie, wybuchy wulkanów, susze itd.), czy też pozwalać tym wydarzeniom modyfikować przebieg samej przygody - wybuch wojny może zdecydowanie zmienić możliwości naszych bohaterów w zakresie na przykład podróży. W grach, które dzieją się mniej więcej w czasach zbliżonych do współczesnych warto zwrócić uwagę na to, jaką rolę odgrywa w świecie informacja i jej dostępność. Stąd wprowadzenie gazet, telewizji, radia, a nawet reklam na budynkach może zdecydowanie przybliżyć graczy do rzeczywistości gry. Dobre wykorzystanie tych środków powinno sprawić, by umiejętność korzystania z nich w grze okazała się być dla graczy nieodzowną.

Tak swoją drogą, warto kontrolować również coś tak zwykłego, jak upływ czasu (*"Dlaczego zawsze w twoich scenariuszach jest lato, dzień i słoneczna pogoda?"*). Zmiany pogody - deszcze, wiatry itp. - mogą stanowić interesujące wyzwanie zarówno dla pomysłowości graczy, ich zdolności odtwarzania ról (dlaczego wszystkie postaci zawsze poubierane są w "normalne" ubrania, w żaden sposób nie zabezpieczające ich właścicieli przed kaprysami pogody?), jak również charakterystyk ich bohaterów (każdy może przecież złapać katar, przeziębić się, dostać zapalenia płuc...a każdy "minus do cech" się liczy...). Zmienność pór roku stanowi niejako kolejny stopień tego "wtajemniczenia". Śnieg i mróz mogą stanowić niezapomniane przeżycie dla wytrawnych nawet graczy (czerwone, ciemne plamy krwi odcinające się wyraźnie od błyszczącej bieli śniegu, odległe wycie wilka, mroźny wiatr, pustka...).

Jeśli już twierdzi się, że gry toczą się w jakimś w miarę określonym świecie, warto czasem przynajmniej trochę zwiększać sensowność takiego określenia; co z tego, że miejscowości nazywają się tak samo, jeśli przygód nic ze sobą nie łączy? Najprostszym sposobem zachowania spójności kampanii (a przynajmniej stworzenia pozorów takowej) jest wykorzystanie powtarzających się w różnych scenariuszach bohaterów niezależnych - zarówno jako przeciwników, jak i stronników naszych postaci. Jeśli przez kilka scenariuszy przewinie się jedna i ta sama postać, nawet, jeśli stanowić ona będzie odległe, tajemnicze nieco tło dla jakichś zdarzeń, sprawi to, iż będą one tworzyć pewną całość. Postać taka tak naprawdę może być zupełnie "niedookreślona", przynajmniej początkowo, a w chwili, gdy akurat rozwój kampanii będzie temu sprzyjał, możesz ją jakoś do niej włączyć bezpośrednio. Podobnie postępować można również z niektórymi przedmiotami czy lokacjami. Interesujące jest użycie w roli elementu łączącego związanych z historią świata opowieści; dają one przy okazji pewien wgląd niejako we wnętrze, głębię kreowanej przez siebie rzeczywistości.

Inną stroną medalu jest natomiast to, że realistyczność tej rzeczywistości wymaga, by nie wszystko w tym świecie kręciło się wokół twojego scenariusza. Nie wszyscy bohaterowie niezależni spotkani przez drużynę muszą od razu stanowić ważne elementy scenariusza, każda wypowiedź - zagadkę do rozwiązania z tym scenariuszem związaną, a każdy przedmiot - metodę do jego zakończenia. Zauważ, że dopóki przygoda nie jest bardzo specyficzna, w czasie, gdy twoi bohaterowie przeżywają jakieś niezwykłe zazwyczaj zdarzenia, życie toczy się normalnym trybem, a na przykład prawdopodobieństwo spotkania dowolnego przechodnia, który będzie wiedział coś o rozwiązywanej przez graczy zagadce jest na pewno dużo mniejsze, niż prawdopodobieństwo spotkania przechodnia, który nie będzie miał o niej zielonego pojęcia. Zresztą - ukazanie graczom ich działalności w takim świetle również może przyczynić się do zwiększenia atrakcyjności gry; teraz już nie po każdej nitce będą mogli oni trafić do kłębka, niektóre ślady mogą przecież okazać się całkowicie fałszywe i bezowocne, bo nie mające najmniejszego związku z odgrywaną sytuacją. Może się zdarzyć, że twoi gracze zagłębią się nawet znacznie dalej w któryś ze stworzonych przez ciebie wątków pobocznych, niż byś to zamierzał. Cóż, zdarza się; nie znaczy to wcale, że źle robią. Oczywiście wszystkich tych niejako pobocznych wątków nie musisz planować wcześniej, większość z nich będziesz musiał zaimprowizować podczas gry - improwizacja to jednak jedna z podstawowych umiejętności mistrza gry, prawda?

Przedstawiając świat staraj się zarówno wplatać wiele jego elementów w łańcuchy przyczynowo-skutkowe pewnych zdarzeń (elementy kultury, polityki itp.), jak i w postępowanie odgrywanych przez ciebie bohaterów niezależnych. Jak najwięcej i jak najlepiej opisuj, obrazuj, przedstawiaj, by gracze mogli sobie lepiej wyobrazić, co masz na myśli. Czasem warto dla wspomożenia wyobraźni użyć jakichś dodatkowych elementów (listy, mapy ze świata gry sporządzone na postarzonym papierze, które można pokazać graczom, przedmioty, których gracze mogą dotknąć, walka rozgrywana na figurkach, kształtująca nastrój muzyka itd.). A tym, którzy preferują rzucanie kostką i porównywanie współczynników przypominam, że gra fabularna to przede wszystkim dwa czynniki: odgrywanie ról i narracja (plus, oczywiście, wyobraźnia); zasady są tylko dodatkiem, czasem zresztą zbędnym.

RAFAŁ GAŁECKI

KARCZMARZU, PIWA!

Karczma, oberża, gospoda, szynk, tawerna, zajazd – założę się, że każdy z Was wie o czym mówię. (Odtąd najczęściej będę się posługiwał uniwersalnym określeniem – karczma.) Głowę dam, że karczma jest właśnie tym miejscem, w którym drużyna bywa najczęściej. Są przygody, które w karczmach się zaczynają; to w karczmie drużyna najpierw zasięga wszelkich informacji, wysłuchuje znaczących pieśni bardów, dokonuje „lewych" transakcji, kontaktuje się z podejrzanymi typkami i różnymi tajnymi agentami; tam wynajmuje pokoje, gdy przybędzie do nieznanego miasta; tam je i pije, a w chwili wolnej (tj. z nudów) wywołuje burdy z miejscowymi osiłkami. Ogólnie – karczma jest stałym elementem większości przygód i nawet jeśli scenariusz tego nie przewiduje, często po prostu nie sposób jej w przygodzie pominąć. Jest to miejsce rozrywki bohaterów (choć można by swobodnie powiedzieć – graczy) i chwila wytchnienia w grze.

Zapewne niejednokrotnie się zdarza, że bohaterowie zdecydują się nagle zajrzeć do karczmy. Mistrz spogląda w scenariusz, a tu nie ma nawet wzmianki na ten temat. Ma zatem alternatywę – powiedzieć, że karczm w tym mieście nie pobudowali, co dyskwalifikuje go w oczach graczy; wytłumaczyć, że z przyczyn obiektywnych wszystkie zostały zamknięte (już lepiej), albo wybrać najlepsze rozwiązanie i coś zaimprowizować. Wiadomo jednak, że różnie z tą improwizacją bywa, jedni poradzą sobie z tym bez problemu, innym może nagle zabraknąć konceptu i spłycą ten jakże przecież ciekawy element każdej przygody. Ten artykuł powstał właśnie po to, aby Mistrz nie tracił swojego cennego czasu na żmudne opracowywanie szczegółów, a posłużył się uniwersalnymi informacjami, rozwiązującymi ten problem przynajmniej po części.

Jest to jeden z artykułów, należący do nowego w Almanachu cyklu „ARS PRACTICA". Teksty opatrzone tym mianem będą prezentowały informacje nadające się do bezpośredniego wykorzystania w RPG. Mamy nadzieję, że okaże się to bardzo pomocne zarówno dla Mistrzów, jak i dla graczy.

Niniejszy artykuł podzieliłem na kilka części. Każda omawia jakiś inny, ważny szczegół opisu.

I. Szyld

Nazwa karczmy, umieszczona w szyldzie, jest pierwszą rzeczą, która się rzuca w oczy potencjalnych klientów. Dlatego nie wystarczy po prostu, ot tak sobie wymyślić nazwy karczmy, do której akurat skierowała się drużyna. Nazwa powinna zawierać w sobie pewne znaczenie, oddawać atmosferę miejsca. Czyż bowiem wyjątkowo ekskluzywna karczma mogłaby się nazywać „Świński Ogon" albo „Piwiarnia u Sołtysa" ? – chyba nie. Dlatego podaję kilka przykładów, zaś jeśli są nieodpowiednie, każdy Mistrz z łatwością wymyśli coś własnego, uskrzydlony taką inspiracją.

Przykłady: karczmy lepszej kategorii – „Złoty Smok", „Rycerska", „Kryształowy Puchar", „Korona" itp.; inne – „Wieżyca", „Ratuszowa", „U Wesołego Sama", „Pod Zielonym Gryfonem", „EB" itp.; podłe – „Kolorowa Tęcza", „Krulewska" (to nie błąd!), „Wśród Barbarzyńców", „Piwiarnia Miejska", „Pod Zarżniętym Krasnoludem", „Pod Wisielcem", „U Kata", „U Kulawego Frycka" itp.; środowiskowe – „Murarska", „U Rzeźników", „Cechu Tkaczy", „Pod Halabardą" itp.; tawerny portowe – „Wąż Morski", „Przystań", „Rybitwa", „Wśród Wilków Morskich", „Pijalnia Piwa Dokowa", „Pod Kotwicą", „Syreni Śpiew" itp.; zajazdy – „Na Rozstajach", „Gościniec Szlachecki", „Piąte Stajanie" itp., itd.

II. Kategorie

Jakkolwiek w światach fantasy, odpowiadających mniej lub bardziej czasom średniowiecza, nie istniały gwiazdkowe oznaczenia lokali, to jednak knajpy różniły się między sobą jakością. Kategorie funkcjonowały same przez się, a były odróżniane po prostu po ogólnym wyglądzie, wystroju wnętrza, jakości usług, no i oczywiście po cenach – wszystko zależało od stopnia zamożności właściciela. Uprośćmy sobie zadanie i podzielmy lokale na trzy podstawowe kategorie: ekskluzywna (I), zwyczajna (II) i podła (III). Te kategorie będą wpływać na wszystkie wymienione poniżej elementy i nimi to właśnie będę się posługiwał. Oczywiście mogą istnieć różne warianty, typu – bardzo podła albo wyjątkowo ekskluzywna, lecz przeciętny MG nie powinien mieć problemu z odpowiednią modyfikacją i dalsze rozwijanie tego tematu wydaje mi się zbędne.

Oprócz tego istnieje jeszcze parę innych kryteriów podziału lokali. Jednym z nich jest podział środowiskowy. Jak wiadomo, w średniowieczu funkcjonowały knajpy prowadzone specjalnie dla członków cechów rzemieślniczych. Istniały lokale, w których spotykały się różne tajne bractwa albo po prostu przedstawiciele pewnych konkretnych grup społecznych, jak kupcy, najemnicy, szlachta czy poszukiwacze przygód (nawet!; z czego na przykład słynęła knajpa w *Shadowdale* – w świecie *Forgotten Realms*, system AD&D) albo przedstawiciele poszczególnych profesji (kapłani, magowie, rycerze) lub ras (niegroźna odmiana rasizmu). Gdyby można było odnieść ten stan do czasów dzisiejszych, należałoby powiedzieć, iż knajpy te miały charakter klubów. W RPG, których akcja toczy się w świecie fantasy trudno mówić o klubach, jednak ponieważ nie istnieje lepsze określenie, pozostańmy przy tym. W takiej karczmie-klubie inni klienci, nie należący do danej grupy będą bardzo niemile widziani, traktowani jak intruzi, a czasem nawet (zwłaszcza w przypadku kategorii I) po prostu nie wpuszczani do środka. Należy tu koniecznie dodać, że nie zawsze wystarczy opłacić jakąś tam składkę członkowską (o ile w ogóle coś takiego w danym przypadku obowiązuje), by zyskać przynależność do danego klubu i prawo swobodnego wstępu; często trzeba poświęcić sporo czasu i wysiłku na to, by w końcu członkowie klubu zaakceptowali nowego towarzysza.

III. Wygląd

Ten akapit zawiera opisy standardowego wyglądu knajp kilku wybranych typów; przy czym określenie „wygląd" dotyczy zarówno ogólnego wyglądu budynku, jak również wystroju wnętrza oraz jakości sprzętów.

Należy tu koniecznie wziąć pod uwagę następujące elementy: kategorię, która wpływa na estetykę wyglądu; miejsce, w którym pobudowano karczmę – czy jest ona częścią miejskiej kamienicy, czy stanowi oddzielny budynek, czy stoi w dużym mieście, czy też w małej wiosce albo samotnie, gdzieś na gościńcu; przeznaczenie, czyli czy mieści tylko pomieszczenie jadalne, czy też może posiada pokoje do wynajęcia albo nawet dodatkowe pomieszczenia, na przykład salon gier hazardowych, a może karczma jest jednocześnie zamtuzem (czyli burdelem)?, itp., itd.

Najpierw krótki opis ogólny. Każdy rodzaj knajpy ma swoją nazwę. I tak: jeśli stoi na obszarze portowym, nazywa się ją tawerną; jeśli stoi samotnie na drodze i służy gościną podróżnym, zwie się zajazdem; gospoda to nazwa knajpy z noclegami; oberża – lokal wiejski; szynk to po prostu otwarta buda z piwem i kiełbaskami; zamtuzem określano dawniej dzisiejszy burdel (ten temat z pewnych, bliżej nieokreślonych przyczyn potraktujemy nieco pobieżnie); piwiarnia – rozumie się samo przez się; karczma – tę nazwę pozostawmy sobie jako uniwersalne określenie tych wszystkich miejsc. Naturalnie to rozróżnienie jest nieco sztuczne i nie bardzo zgodne z prawdą, jednak dla celów RPG wydaje się najlepsze i najprostsze.

Każda karczma posiada swój własny, umieszczony nad drzwiami wejściowymi szyld (patrz wyżej). Głównym pomieszczeniem jest jadalnia albo jadłodajnia, czy po prostu pijalnia – jak zwał tak zwał, a przeznaczenie i tak jest jedno – jest to miejsce, w którym klienci mogą przekąsić małe co nie co, napić się różnorodnych trunków i pogawędzić ze znajomkami. Jest to duża sala, zastawiona gęsto dużymi, długimi stołami, po obu stronach których stoją solidne ławy, służące do siedzenia (albo wywijania nad głową podczas jakiejś burdy). Czasem w osobnej części sali stoją mniejsze, kwadratowe stoliki z krzesłami dla bardziej wymagających klientów. W niektórych (lepszych) karczmach w ścianie głównej sali mieszczą się małe nisze – alkowy, częstokroć oddzielone od reszty kotarą, gdzie za dodatkową

opłatą mogą usiąść za stolikiem osoby pragnące w spokoju konsumować (i/lub załatwiać jakieś osobiste interesy). W większości wypadków, pomijając lokale wyjątkowo podłe, można obok jadalni znaleźć jedno lub nawet więcej pomieszczeń toaletowych, czyli kibli – z których każdy potrzebujący może w nagłym wypadku skorzystać, niejednokrotnie za pewną, niewygórowaną sumę. Jedną ze ścian jadłodajni zajmuje szynkwas, czyli bar, odgrodzony od reszty długą ladą – kontuarem. Tam też siedzi osobnik, podający klienteli wszystko, czego ta wymaga, a zwany popularnie barmanem. Za nim znajdują się drzwi, wiodące na zaplecze, gdzie mieści się zwykle kuchnia, różne pomieszczenia gospodarcze w rodzaju komórki czy magazynu, zejście do piwnicy (przeważnie), gdzie trzyma się w chłodzie przeróżne produkty, chroniąc je przed zepsuciem. Prawie zawsze, zwłaszcza gdy jest to gospoda lub zajazd, zaplecze posiada drzwi na zewnątrz – tzw. drzwi kuchenne, otwierające się na mały, wewnętrzny dziedziniec, gdzie pośrodku zwykle stoi studnia, a po przeciwnej stronie mieszczą się stajnie. Jeśli karczma jest budynkiem parterowym, obok pomieszczeń zaplecza znajdują się pokoje mieszkalne rodziny właściciela i, rzadziej, pokoje do wynajęcia. Częściej jednak mamy do czynienia z karczmami jedno- lub nawet dwupiętrowymi (bardziej luksusowe, bogatsze). W takim wypadku pokoje te mieszczą się na piętrze. W dwupiętrowych budynkach główna sala jest czasem znacznie większa, urządzona podobnie jak zamkowy hall, czyli posiada półpiętro i galeryjkę, spełniającą tę samą funkcję co alkowa. Jeżeli karczma należy do wyższej kategorii, tuż przy wejściu znajduje się mała sień, pełniąca funkcję szatni, a nierzadko i przechowalni broni, gdyż nie wszędzie można ją swobodnie wnosić.

Czasem obok głównej sali może znajdować się pomieszczenie, służące za salon gier hazardowych lub ring walk pięściarskich.

Wystrój wnętrza stanowią najczęściej gołe ściany – kamienne i czasem tynkowane lub nawet malowane, albo po prostu drewniane z desek lub beli, wypalane i rzadziej rzeźbione. Bogatszy właściciel zafunduje sobie na ścianach boazerię, jakiś rodzaj draperii albo zwykłe, kolorowe maty. Podłoga to klepisko, równo ułożony kamień brukowy, cegła lub płyty, rzadko pokryta deskami czy czymś w rodzaju klepki, prawie nigdy dywanem. Jako oświetlenie służą rzędy grubych, woskowych świec, mocowane w ścianach pochodnie (jedynie w budynkach kamiennych lub ceglanych), oliwne kaganki i lampy. Okna posiadają drewniane żaluzje lub rolety, szklane szyby i witraże należą do rzadkości. Zawsze są zamykane od wewnątrz solidnymi okiennicami.

Pokoje do wynajęcia proponuję podzielić na trzy kategorie. Nie ma żadnych dwójek, trójek, czwórek itp.; są natomiast: pokoje małe, pokoje duże i apartamenty (tylko w karczmach ekskluzywnych). Podstawowym sprzętem pokoju małego jest łóżko albo, co gorsza, zwykły siennik. Rzadko dodaje się krzesło i jakiś stolik. Pokój duży różni się od małego po prostu większą ilością łóżek – z reguły dwa lub rzadziej trzy, albo też jedno większe – dwu-, trzyosobowe. W przeciętnych gospodach znajduje się tam jeszcze wiadro, pełniące rolę kibla, czasem nawet miska i dzban z wodą, plus w miarę czysta szmata, czyli ręcznik. Za pokój z oknem płaci się więcej. Na apartament mogą sobie pozwolić tylko bogaci. Klasyczny apartament składa się z dwóch, połączonych wewnętrznymi drzwiami pokojów, z których jeden pełni rolę gabinetu, a drugi salonu – sypialni. Gabinet jest wyposażony w małą kanapę, stół i krzesła, posiada również oddzieloną od reszty kotarą część toaletową – bez komentarza. Do apartamentu wchodzi się przez gabinet i z niego dopiero do salonu. W salonie stoi kanapa, łóżko, mały stolik, szafa oraz mała szafka lub skrzynia. Salon zawsze posiada przynajmniej jedno okno oraz mały kominek. Ściany pokrywają wyszywane maty lub skóry. Do obsługi apartamentu karczmarz często przydziela służkę lub chłopca, lokaja.

Pisząc o pokojach, warto wspomnieć o zamkach, jako że graczy ta kwestia czasem bardzo „intryguje". Otóż w gorszych gospodach drzwi są zamykane po prostu na wewnętrzny skobel. Przeciętne karczmy posiadają już jakieś proste zamki, które dla zdolnego złodzieja nie stanowią najmniejszego problemu. W karczmach ekskluzywnych i przede wszystkim w drzwiach apartamentów są instalowane solidne zamki, których otworzenie za pomocą wytrycha jest co prawda możliwe, jednak z 10-40% szansą utrudnienia (zależne od statusu majątkowego właściciela).

Naczynia i sztućce najlepiej oddają stan majątkowy właściciela. W spelunach są to gliniane misy i kufle, sztućców brak, ewentualnie są to drewniane lub żelazne, rdzewiejące łychy. W przeciętnych knajpach część naczyń również jest gliniana, ale o niebo lepszej jakości. Można w nich znaleźć miedziane talerze i miski, cynowe albo mosiężne kufle i czarki oraz takież sztućce. W ekskluzywnych lokalach zastawa stołowa może być nawet posrebrzana i zdobiona.

IV. Personel

Najczęściej personel karczmy tworzy rodzina właściciela, mieszkająca w samym budynku knajpy lub w budynku doń przyległym. Oprócz tego zatrudnia się zwykle kilku parobków i posługaczek, często też jakichś osiłków lub nawet najemników do pilnowania porządku (i mienia!).

1. **Barman** – często zwany też karczmarzem, oberżystą lub gospodarzem, przeważnie jest równocześnie właścicielem lokalu albo jego bliskim krewnym, synem, bratem, zięciem lub teściem. Jak wiadomo, jest osobą która wiele wie i to niemal na każdy temat i zwykle chętnie podzieli się, a raczej wymieni z bohaterami najświeższymi plotkami i wieściami, czasem sprzeda jakąś ważną, choć może nie zawsze prawdziwą informację, skontaktuje (odpłatnie i w tajemnicy, oczywiście) z płatnym zabójcą czy członkiem gildii złodziejskiej. Wystarczy tylko umiejętnie go zagadać, a najlepiej sypnąć do tego brzęczącą gotówką, by pomógł rozwiązać problem, którego nikt inny nie był w stanie rozgryźć. Bardzo nie lubi wszelkiego rodzaju oszustów, zwłaszcza tych, co płacą fałszywą monetą, nie znosi



naciągaczy, a kredytu udziela tylko w wyjątkowych okolicznościach i tylko stałym bywalcom, których bardzo dobrze zna i którzy dają pełną gwarancję szybkiego zwrotu. Żaden barman nie przepada za złodziejami (chyba, że ma z nimi jakieś układy), a przyłapanych na gorącym uczynku szybko oddaje w ręce sprawiedliwości. Żaden też nie lubi burd i bójek, bo to ściąga na jego głowę liczne kłopoty – strażników, zniszczony sprzęt, za który z reguły nie ma komu płacić, okrywa knajpę złą sławą. W celu uniknięcia tego wszystkiego zatrudnia uzbrojonych w solidne pały osiłków lub wykwalifikowaną, najemną ochronę. Dla siebie, swej osobistej ochrony może mieć ukrytą pod ladą prawdziwie zabójczą broń – załadowaną ciężką kuszę, którą w razie potrzeby wyciąga i wymierza w pierś niewygodnego klienta; wcale nie musi umieć się nią posługiwać, po prostu robi wrażenie! (i z reguły osiąga zamierzony efekt).

2. **Kelnerzy.** Tylko bogatszy właściciel może sobie pozwolić na zatrudnienie specjalnej obsługi klientów, co zresztą uwzględniają ceny. W pospolitych knajpach klienci sami odbierają zamawiane posiłki z baru (odbywa się to mniej więcej w ten sposób, że barman ryczy w tłum, na przykład „flaaaki!!!“), bogatsi mogą ewentualnie liczyć na to, że do stołu poda im karczmarz osobiście lub jego żona, czy kucharka na żądanie karczmarza, oczywiście za suty napiwek. Lepsze karczmy mogą zatrudniać kobiety (lub młodych chłopaczków – bo są tani), roznoszących dania, a może nawet świadczących jakieś inne, dodatkowe usługi. W przypadku gospód, wynajmujących pokoje, niejednokrotnie służą gościom hotelowym posługaczki lub służące (czyli posługaczki wyższej klasy).
3. **Personel wewnętrzny.** Zalicza się do niego obsługa kuchni i parobkowie, czyli ci zatrudnieni, z którymi klienci na ogół nie mają bezpośredniego kontaktu. Liczba personelu jest uzależniona od wielkości karczmy. Więcej na jej temat nie warto wspominać.
4. **Ochrona.** Niejednokrotnie się zdarza, że ta część personelu knajpy, z którą bohaterowie mają „najbliższy“ kontakt. Zwłaszcza, gdy się nudzą i są skorzy do bójki. Liczba ochroniarzy zależy od kategorii karczmy. Często jest to po prostu paru osiłków – tęgich i szerokich w barach facetów o groźnym spojrzeniu. Uzbrojeni są z reguły w krótkie, ale solidne pałki, czasem mają też schowane długie noże lub sztylety. Wyspecjalizowana ochrona może się składać z kilku wprawionych w walce najemników pod dowództwem sierżanta lub nawet kapitana. Może wtedy być uzbrojona w krótkie miecze i nosić skórzane, gęsto ćwiekowane kurty – traktowane jako zbroje. Czasami nawet może nosić pod ubraniem zbroje kolcze. Tak liczna i silnie uzbrojona ochrona jest konieczna w zajazdach, stojących poza murami miejskimi i przez to w znacznym stopniu narażonych na zbójnickie napady. Ochrona używa siły tylko w koniecznoś-ci, zwykle starając się jedynie obezwładnić i wyrzucić niewygodnych gości za drzwi, jeżeli nie usłuchają oni wcześniejszych ostrzeżeń i gróźb. Do ostrego oręża ucieka się jedynie wtedy, gdy przeciwnik pierwszy wyciągnie broń. Wyjątkowo bogaty właściciel może sobie pozwolić na zatrudnienie osoby, potrafiącej rzucać odpowiednie czary – zwykle będą to początkowi adepci sztuk magicznych, pragnący sobie dorobić lub zarobić na opłatę czesnego kosztownych studiów.

V. Menu

Jeżeli Mistrz chce się wykazać przed graczami szczegółowym opisem, powinien posłużyć się poniższym menu. W ten sposób przynajmniej się dowie, jakie potrawy preferują prowadzeni przez graczy bohaterowie.



Menu i oczywiście ceny zależą od kategorii karczmy i jej położenia geograficznego – wiadomo, w jednym miejscu ryż będzie najbardziej wykwintną potrawą, gdzie indziej podstawowym żarciem najbiedniejszego chłopstwa.

Cen nie podaję, gdyż każdy system RPG ma swój własny system monetarny i – co gorsza – różny system wartości pieniądza. Każdy Mistrz powinien ustalić ceny we własnym zakresie, kierując się logiką i podaną przeze mnie wskazówką – gwiazdka (*) oznacza wyjątkowo dużą cenę i możliwość kupienia tylko w karczmach wysokiej kategorii.

Napoje: aqua minerale – czyli woda bez bąbelków, mleko, mleko zsiadłe, kompot, herbata*, kawa*, poncz

Trunki: piwo jasne, piwo ciemne (najlepsze – browar Vlodavia*), miód pitny, wino białe i czerwone (najlepsze – z Indiry*), samogon – czyli koniak* lub brandy*, whisky*, jałowcówka lub gin*, wódka, okowita, spirytus krasnoludzki*

Posiłki:

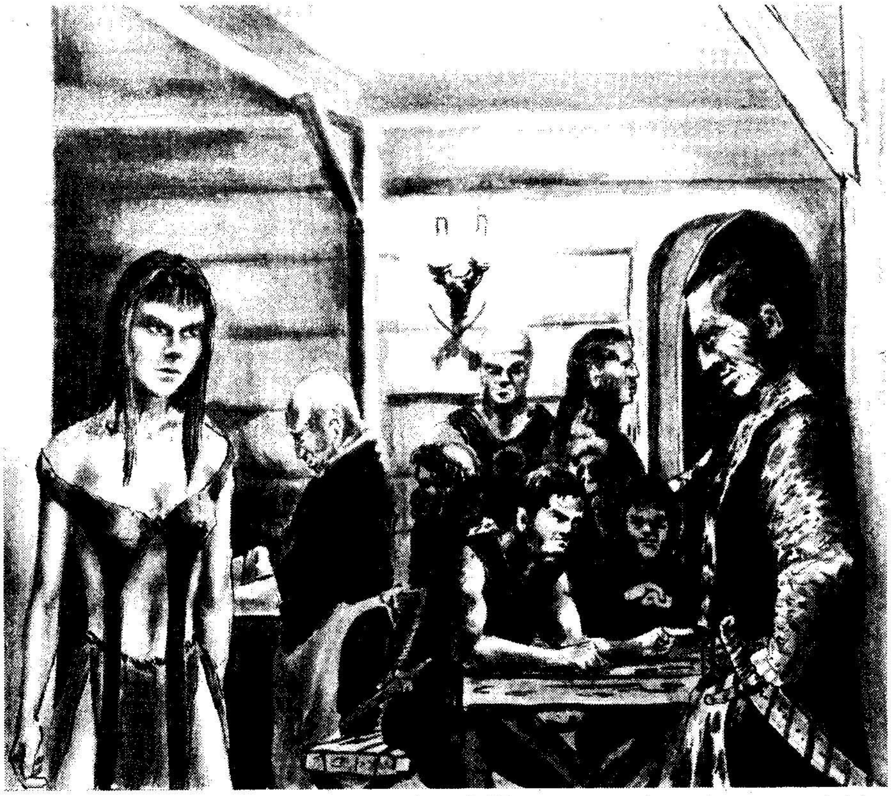
Potrawy ciepłe: jajecznica, jajka na bekonie, gulasz, flaki, golonka, bigos na świńskim ryju, fasolka po bretońsku, udziec barani, schabowy, bitki cielęce w sosie własnym, szaszłyk ze smilodona*, żeberka, kurczę pieczone, dziczyzna*, indyk nadziewany jabłkami*, homary gotowane*, pieczona kiełbaska z musztardą, kluski, naleśniki z serem, zupy: żurek z kiełbaskami, rosół kurzy, botwinka, grochówka, pomidorowa z kluskami

Potrawy zimne: karp w galarecie, galareta ze świńskich nóżek z octem, pasztet zajęczy, słowicze języczki*, tuńczyk w oleju, węgorz wędzony*, desery owocowe, legumina, bita śmietana*

Dodatki: ziemniaki pieczone lub gotowane, chleb, sałatki warzywne, wędliny, sosy, przyprawy*

VI. Incydenty

W karczmach dzieje się zwykle wiele ciekawych rzeczy. Oczywiście nie tylko tych, które są przewidziane założeniami scenariusza. Można spotkać ciekawych ludzi – bohaterów niezależnych. Może się nagle wydarzyć coś nieoczekiwanego, śmiesznego lub, co gorsza, tragicznego. Jeżeli więc, drogi



Mistrzu, nie przychodzi ci akurat nic do głowy, skorzystaj z podanych niżej „incydentów".

1. **Pijak** – jak wiadomo, w każdej karczmie znajdzie się przynajmniej jeden, a czasem nawet całe towarzystwo. Może to być lekko wstawiony szlachetka, prowokujący wszystkich wokoło ironicznymi uwagami lub zalany nieco silniej gbur, szukający zaczepki. Czyli mamy do wyboru następujące opcje:
   a) **prowokacja** – pijak wyśmiewa jednego z członków drużyny
   b) **zaczepka** – pijak po prostu bez ostrzeżenia wali nagle bohatera w mordę
   c) **burda** – pijak jw., lecz woła na pomoc swoich koleżków
   d) **naciągacz** – pijakowi zabrakło akurat pieniędzy, więc chętnie obieca złote góry w zamian za kolejny kufelek
   e) **wypadek** – pijak niechcący wylewa na bohatera kufel piwa lub nawet zarzyguje mu ubranie
   f) **nietakt** – pijak bezceremonialnie rozpina spodnie i olewa (dosłownie!) bohatera.
2. **Hazard** – bardzo często spotykany, nawet jeśli karczma nie prowadzi domu gry. Bohaterowie mogą się zetknąć z różnymi formami hazardu, od gry w kości, wszelkich gier karcianych, aż po siłowanie się na rękę i walki na pięści na improwizowanej arenie. Kto wie, może któryś z bohaterów skusi się na wysokie stawki, wygra raz, potem przegra i tak go to wciągnie, że... przegra wszystko, łącznie ze swoim koniem i giermkiem. Graczu! – to najlepsza okazja, żeby szybko i dużo zarobić, wcale się przy tym nie przemęczając. Mistrzu! – to najlepsza okazja, żeby oskubać nieco drużynę, zwłaszcza jeśli ma za dużo pieniędzy. A jeżeli jeszcze wziąć pod uwagę, że na danym terytorium hazard jest nielegalny... – to już prawie wstęp do całej przygody!
3. **Kurtyzany** – nie można zapomnieć i o nich. Wiadomo, znużeni licznymi przygodami bohaterowie chcą czasem odsapnąć od spotkań z potworami i spotkać coś znacznie przyjemniejszego.
   a) **kurtyzana** – piękna kobieta kokietuje jednego z bohaterów (przystojnego i bogatego!), kusi i zaprasza do swego pokoju. Oczywiście za odpowiednią, raczej wysoką sumę
   b) **dziwka** – nie taka piękna, za to bardziej namolna; naciąga na „drinki" i chętnie pójdzie do pokoju bohatera na jeden numerek – za niewielką opłatą
   c) **pechowa dziwka** – jw. tyle, że zarazi bohatera np. kiłą
   d) **zdradliwa dziwka** – jak **b**), tyle że wykorzysta okazję i okradnie bohatera; po czym zniknie i... szukaj wiatru w polu
   e) **sutener** – zaproponuje usługi swych panienek
   f) **natrętny sutener** – zmusza do skorzystania z w/w usług, a jak nie, to na osobności da bohaterowi pałą po łbie i „skroi" z pieniędzy
   g) **gang sutenerów** – „co, nie podobają wam się te piękne panie? To macie przerąbane!" – dosłownie; uwaga, karczmarz jest po ich stronie (płacą mu) i w razie czego wyrzuci bohaterów za drzwi: „... i żebyście mi tu więcej kobiet nie obrażali!"
4. **Przestępstwo** – może się zdarzyć i w najlepszym lokalu.
   a) **kieszonkowiec** – skutecznie opróżni sakiewki bohaterów, zwłaszcza tych bardziej pijanych, uwalniając ich w ten sposób od ciężaru zbędnej gotówki; może nikt nie zauważy, a jeśli już – krzyknie głośno „złodziej!", wskazując na okradanego bohatera i, korzystając z zamieszania, spróbuje zwiać
   b) **włamywacz** – któryś z bohaterów przeżyje szok, wracając po libacji do swego pokoju i odkrywając, że stracił wszystko, co tam zostawił
   c) **oszust** – przyzwoicie ubrany, wyglądający na uczciwego młody człowiek zaproponuje do sprzedania jakiś magiczny przedmiot (rzeczywiście magiczny, ale jedynie w ciągu najbliższych paru godzin i bez żadnych właściwości; ewentualnie przeklęty) albo parę diamentów (iluzyjnych – na krótki czas; ewentualnie dobrze podrobionych szkiełek)
   d) **burda** – nagle w sali wybuchnie jakaś wielka bójka, pójdą w ruch ławy, stołki i ciężkie kufle, a siedzący sobie dotąd spokojnie bohaterowie zostaną siłą rzeczy w nią wciągnięci – biję się każdy z każdym i nie wiadomo o co – tak długo, aż interweniuje ochrona lub straż miejska
   e) **gang** – kilku osiłków weźmie na muszkę jednego z bohaterów (bogatego), wyślą swego „agenta", aby zwabił go na stronę (ciemny zaułek obok karczmy lub chociażby kibel) – np. „słuchaj, mam do sprzedania ten oto magiczny pierścień, ale nie wiem ile może być wart... itp., itd." – tam już czekają koledzy, którzy najpierw obiją frajera solidnymi pałami do nieprzytomności, potem ograbią do szczętu i zwieją

VII. Przykłady

Uwaga – poniższy tekst jest przeznaczony jedynie dla Mistrzów Gry!

Przedstawię jedynie dwa przykłady karczm, na więcej nie starczyłoby miejsca. MG będzie więc mógł posłużyć się gotowymi albo opracować swoje własne, wzorując się na opisanych.

Piwiarnia „U Bartosza Rębajły"

Kategoria III – podła speluna w miejskich slumsach.

Mieści się w podwórku (typu studnia) piętrowej, podrzędnej kamienicy. Parter zajmuje sala biesiadna i pomieszczenia gospodarskie, zaś piętro mieszkanie rodziny właściciela – Bartosza zwanego Rębajłą od tego, że pod ladą trzyma schowany ciężki topór bojowy, którym często wygraża i którym ponoć kiedyś walczył jako najemny żołnierz. Ponadto jest osobnikiem potężnym, krzepkim i niezwykle silnym, mimo swego wieku, bliskiego pięćdziesiątki. Nie trzeba dodawać, że sam prowadzi lokal, choć często pomaga mu w tym jego młodszy brat, Wit, a z rzadka – gdyż jest stosunkowo młody i nierozgarnięty – syn, Bogusz. Sala biesiadna ma kształt prostokąta o wymiarach 8 na 14 metrów i posiada, o dziwo, jedną alkowę. W sali stoją długie stoły i ławy, w alkowie kwadratowy stół z krzesłami. Za szynkwasem stoi zwykle (75%) sam Bartosz. Za nim znajdują się drzwi do kuchni. Z kuchni wiodą drzwi na zewnątrz – na podwórko po przeciwnej stronie kamienicy. W kuchni znajdują się jeszcze schody do piwnicy. Jadłospis sprowadza się do piwa, cienkusza (rozcieńczane wino), golonki i bigosu.

Karczma jest otwarta od południa do północy, czasem nawet do rana. Zbierają się w niej miejscowe żule, męty i wszelki margines społeczny. Obcy są raczej niemile widziani – jeżeli drużyna wejdzie do środka, roz-

mowy umilkną, a drużyna zostanie poddana bacznej obserwacji. W dodatku ta karczma jest siedzibą lokalnego gangu ulicznego, tzw. szczurowców, ponieważ doskonale się orientują w labiryncie podziemnych kanałów ściekowych i często korzystają z nich jako drogi ucieczki z miejsca przestępstwa. W związku z tym nieco śmierdzą, co jednak nikogo w slumsach nie razi. Szczurowcy kontrolują pobliski obszar, ściągając, drogą gróźb i wymuszeń z użyciem siły, haracz z kogo się da. W otwartej walce posługują się długimi nożami, trzymanymi po jednym takim w każdej ręce. Ostrza noży są zwykle powleczone słabą trucizną. Uwielbiają jednak atak z zaskoczenia za pomocą garroty. Gang liczy dwudziestu paru członków, rzadko jednak widzi się wszystkich razem. Kilku z nich to naprawdę doświadczeni złodzieje, resztę należy traktować jako mało i średnio doświadczonych wojowników. Bogusz, syn Bartosza Rębajły jest jednym z członków (wojownik – raczej nie za dobry).

Karczma jest jedynym lokalem w okolicy, z którego Szczurowcy nie ściągają haraczu. Po pierwsze, sami tu urzędują, niejako stanowiąc tym samym ochronę karczmy. Po drugie, tu pracują ich dziwki (dość przeciętne, ale tanie – uwaga, choroby weneryczne!). Po trzecie i najważniejsze, brat Bartosza, Wit, jest jednym ze znaczniejszych członków gildii zabójców w tym mieście (dość doświadczony złodziej – zabójca). Uwaga – z tego właśnie powodu drużyna mogła trafić do tej karczmy. Jeżeli w jakikolwiek sposób szukała dojścia do gildii, skierowano ją właśnie tutaj i kazano pytać o Wita. Wit jest pośrednikiem gildii w „przyjmowaniu zleceń". Zanim jednak drużyna spotka się z nim osobiście upłynie co najmniej jeden dzień (Wit musi sprawdzić, czy nie ma do czynienia z agentami straży miejskiej). W tym czasie, zwłaszcza późnym wieczorem może drużynę spotkać przykra niespodzianka ze strony Szczurowców, którzy raczej nie przepuszczą okazji na zarobienie łatwego grosza; no, chyba że bohaterowie wyglądają na nędzarzy.

W karczmie Bartosza mogą mieć miejsce następujące incydenty: 1 b, d, e, f; 3 c, g; 4 a, e.

Zajazd „Goniec Pocztowy"

Kategoria II – karczma stojąca samotnie na skraju uczęszczanego szlaku handlowego, oddalona od miasta o cztery dni drogi.

Jego właścicielem jest Zbych, mieszkający w nim wraz z rodziną: żoną, synem Edkiem, piękną córką Justyną i jej mężem Olafem, prawdziwym osiłkiem. Ponadto zatrudnia, dając pokoje, kucharza i dwóch parobków oraz ochronę – 6 najemników (5 przeciętnie doświadczonych wojowników pod wodzą świetnie wyszkolonego sierżanta). Poza tym w dniach targowych, kiedy ruch na drodze jest większy i w zajeździe też jest więcej gości, przyjeżdżają tu do „pracy" kurtyzany i dziwki, które właściciel toleruje, jako że sam ma usługi gratis, a i ochrona jest wdzięczna.

Zajazd prowadzi pięćdziesięcioletni Zbych na zmianę z Olafem. Jego syn załatwia wszelkie formalności kupieckie, jeździ po towar do miasta itp. Kuchnię prowadzi żona. Córka Justyna jest kelnerką. Jest młoda, ma dwadzieścia parę lat i odznacza się nieprzeciętną urodą. Jej mąż, Olaf, jest o nią wyjątkowo zazdrosny – już nieraz się zdarzyło, że komuś obił mordę. I trzeba mu przyznać, że ma ku temu powody, bowiem Justyna jest nimfomanką. Często kokietuje co przystojniejszych mężczyzn, odpoczywających po podróży w zajeździe. Wykorzysta każdą okazję, kiedy męża nie ma w pobliżu. Zapewne zainteresuje się też jednym z bohaterów. Wybranek niewątpliwie przeżyje z nią godne pozazdroszczenia chwile sam na sam, jednak jeśli Olaf się dowie (facet w typie Schwarzeneggera), lepiej nie być w jego skórze. Jeśli jednak wybranek odmówi (np. paladyn), Justyna z zemsty naśle na niego męża i spotka go to samo.

Zajazd jest piętrowym budynkiem z grubych, drewnianych beli na kamiennej podmurówce. Ma kształt litery „L", gdzie krótsze skrzydło zajmuje na dole kuchnia i pomieszczenia gospodarcze, zaś piętro mieszkanie rodziny Zbycha i pokoje zatrudnionych. Cały budynek jest otoczony drewnianą palisadą z zaostrzonych na końcu pali, liczącą 2,5 m wysokości. Wrota wjazdowe są zabezpieczone żelaznymi sztabami i zamykane na noc. Podobnie zabezpieczone są wszystkie zewnętrzne drzwi w budynku. We wszystkich oknach są solidne, żelazne kraty, a ponadto okiennice.

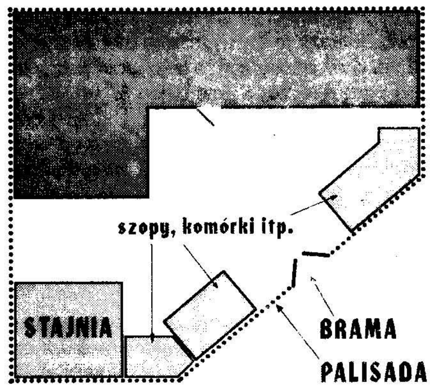
W dłuższym skrzydle zajazdu na parterze mieści się sala biesiadna, a na piętrze pokoje do wynajęcia. Drzwi od pokojów posiadają zamki (przeciętne), zamykane na klucze. Właściwie każdej nocy część z nich jest wynajmowana zatrzymującym się tu na nocleg podróżnym. Jako że zajazd leży na uczęszczanym szlaku, zawsze można tu spotkać przynajmniej kilku gości. Stąd też Zbych osiąga całkiem przyzwoite zyski. Do tej pory uzbierał całkiem sporą sumkę, którą zamierza przeznaczyć na wykupienie drugiej karczmy – w mieście. Pieniądze trzyma ukryte w piwnicy w zakopanej skrzyni. Nic więc dziwnego, że od dłuższego czasu zajazd jest infiltrowany przez grasującą w okolicznych lasach bandę Rudego (prawie trzydziestu zbójców – wojowników, z czego kilkunastu o większym doświadczeniu, pod wodzą okrutnego zbira, Rudego, którego straż konna próbuje pochwycić już od wielu lat). Jeden z parobków, nowy od miesiąca, jest członkiem bandy.

Mistrz może przeprowadzić nocny atak bandytów na zajazd, podczas gdy drużyna będzie tam nocowała. Plan bandytów jest taki, że ich człowiek, parobek Olaf, upije wartującą dwójkę ochroniarzy, po czym otworzy wrota palisady i drzwi do budynku.

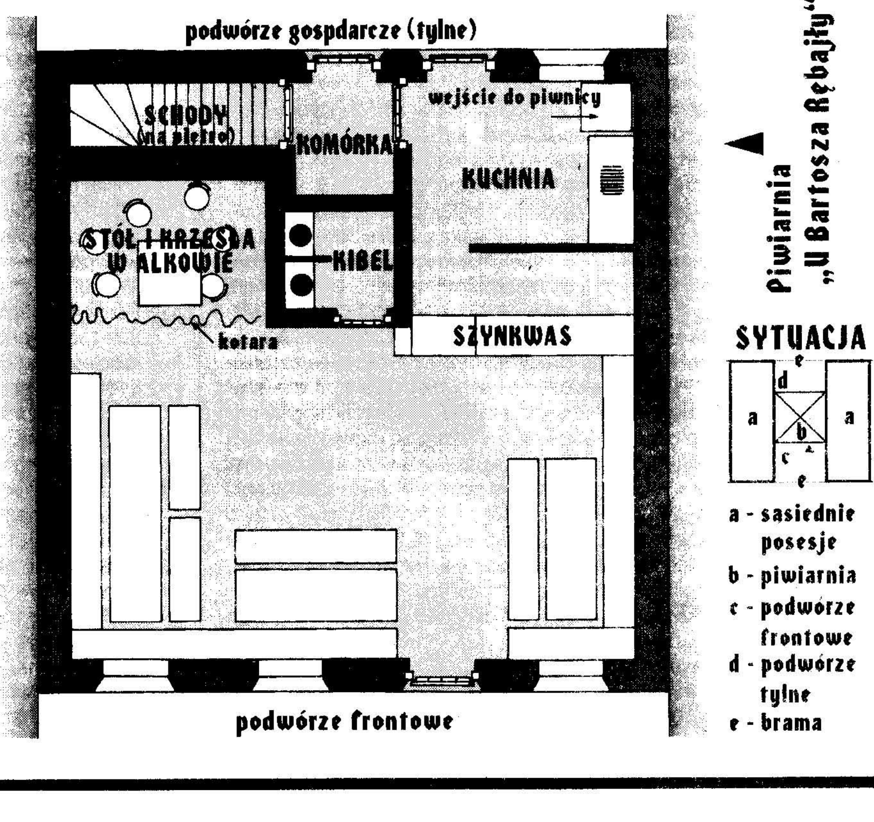
Bandyci noszą skórzane zbroje, część kolczugi, zaś Rudy kirys; są uzbrojeni w krótkie miecze i topory. Rudy walczy mieczem długim i krótkim, trzymanym w lewej ręce, ponadto może być pod wpływem napoju magicznego, dającego mu niezwykłą szybkość ruchów.

Ochrona karczmy nosi kolczugi, sierżant kirys; posługuje się mieczami krótkimi, sierżant długim. Ponadto każdy z nich ma na wyposażeniu małą tarczę, misiurkę, włócznię i lekką kuszę z kołczanem bełtów.

Poza tym w zajeździe mogą mieć miejsce następujące incydenty: 1 a, b; 2; 3 a, b; 4 a, b, c.



Zajazd „Goniec pocztowy"



Piwiarnia „U Bartosza Rębajły"

KRYSZTAŁY CZASU

SKARBY MAGICZNE

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Nie ma chyba takiej RPG fantasy, która obyłaby się bez przedmiotów magicznych. Można je znaleźć również w Kryształach Czasu. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, do czego one służą i jak bardzo bywają przydatne. Każdy Mistrz Gry powinien jednak starać się, by przedmioty magiczne nie pojawiały się w przygodach zbyt często, by nie stały się niejako podstawowym ekwipunkiem bohaterów. Dotyczy to zwłaszcza przedmiotów bardzo silnie magicznych. Należy też pamiętać, że takie przedmioty są zwykle dobrze strzeżone, zabezpieczone przed złodziejami licznymi pułapkami, a czasem nawet obłożone klątwą. Niekiedy może się zdarzyć, że drużyna, która nie sprawdziła magii w zdobytych skarbach, może magiczny przedmiot odrzucić, uważając go za mało wartościowy i nieprzydatny.

Procedura losowania przedmiotów magicznych

Kiedy podczas standardowego losowania skarbów wylosuje się przedmiot magiczny, należy najpierw sprawdzić jego typ i rodzaj w Tabelach Skarbów (MiM nr 8). Następnie MG powinien ustalić losowo stopień umagicznienia każdego przedmiotu (Tabela Stopni umagicznienia). Na koniec pozostaje już tylko wylosować właściwy przedmiot w odpowiednim zestawieniu. Trzeba pamiętać, że poszczególne cechy magiczne mogą być podane graczom dopiero po uprzednim ich zidentyfikowaniu.

Legenda do opisu przedmiotów magicznych

Stopień umagicznienia:

Przedmioty magiczne różnią się między sobą przede wszystkim stopniem umagicznienia; oznacza to po prostu, że jedne są bardziej magiczne od innych i dysponują większą mocą, mają więcej magicznych właściwości. Łatwo więc podzielić wszystkie przedmioty magiczne według tego kryterium. W Kryształach Czasu występuje łącznie 6 stopni umagicznienia. Przedmioty o wyższym stopniu umagicznienia posiadają więcej cech magicznych i obdarzone są większą mocą. Tym samym, im wyższy stopień umagicznienia, tym potężniejszy przedmiot i, co naturalne, tym mniejsza jest szansa jego znalezienia. Kolejne stopnie umagicznienia oznaczamy następująco: 0, 1, 2, 3, 4, 5. Przykładowo, mały amulet – przedmiot o najniższym stopniu umagicznienia 0 – jest powszechnie spotykanym standardowym przedmiotem codziennego użytku. Natomiast przedmiot o najwyższym stopniu umagicznienia 5 – to niezwykle rzadko spotykany, potężny artefakt.

Suma stopni umagicznienia wszystkich przedmiotów magicznych posiadanych przez drużynę, podzielona przez ilość jej członków określa umagicznienie drużyny. Drużyna, gdzie na każdego członka przypada ponad 20 pkt umagicznienia jest „przepakowana", tzn. zbyt silna dla standardowych scenariuszy przygód, zgodnych z logiką gry. MG, rozdając magiczne przedmioty nie powinien dawać na jednej sesji więcej niż w sumie 5 pkt stopni umagicznienia w zdobytych przez drużynę przedmiotach. Sugeruję też, by gracz nie miał więcej stopni umagicznienia w swych przedmiotach niż ma POZ. Ograniczenia tego nie powinno się stosować w Labiryntach Śmierci (gdzie skarbów jest więcej niż chleba) lub na zakończeniu wielkiej, heroicznej kampanii.

0. stopień umagicznienia – przedmiot codziennego użytku. W zasadzie można go kupić na każdym większym targowisku. Można go często znaleźć w każdym skarbie lub ekwipunku. Przy próbie sprzedaży MG nie powinien oferować za niego graczom więcej niż wynosi jego standardowa cena. Do takich przedmiotów można zaliczyć także małe amulety (do 1000 pkt PM pojemności).

1. **stopień umagicznienia** – przedmiot pospolicie spotykany. Można go znaleźć w większości skarbów lub ekwipunków. Przy próbie sprzedaży MG nie powinien zapłacić za niego graczom więcej niż k50 x 10 sztuk złota. Bez udanego targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów można zaliczyć typowe magiczne zbroje, tarcze, większe amulety (powyżej 1000 pkt PM pojemności) i przedmioty magiczne jednorazowego użytku.
2. **stopień umagicznienia** – przedmiot rzadko spotykany. Można go znaleźć w prawie każdym skarbie lub ekwipunku. Te przedmioty nigdy nie występują w większej ilości. Przy próbie sprzedaży MG nie powinien zapłacić za niego graczom więcej niż k100 x10 sztuk złota. Bez udanego targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z pojedynczymi cechami magicznymi lub podnoszące nieznacznie współczynniki.
3. **stopień umagicznienia** – przedmiot bardzo rzadko spotykany. Można go znaleźć tylko w dużych lub starych skarbach, ewentualnie w ekwipunku najbardziej wpływowych osób. Nigdy nie powinno się spotykać w jednym skarbie kilku takich przedmiotów. Gdy grupa zdradzi się z posiadaniem takiego przedmiotu, MG powinien założyć szansę (np. 25%, +/- zależną od okoliczności), że ktoś zainteresowany użyje wszystkich dostępnych środków, by go zdobyć (kupno, kradzież, szantaż, zabójstwo; osobiście bądź przez najemników). Przy próbie sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 33%, +/- zależną od okoliczności), że nie będzie nabywców na tak drogi przedmiot; chętni nie zapłacą za niego więcej niż k50 x100 sztuk złota. Bez targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z kilkoma cechami magicznymi lub dość znacznie podnoszące współczynniki.
4. **stopień umagicznienia** – przedmiot unikalny, wyjątkowo rzadko spotykany. Można go znaleźć tylko w bardzo dużych lub pradawnych skarbach, ewentualnie w ekwipunku władców. W jednym skarbie nigdy nie powinno się znajdować kilku takich przedmiotów. Jeśli drużyna zdradzi się z posiadaniem takiego przedmiotu, MG powinien założyć szansę (np. 50%, +/- zależną od okoliczności), że przedmiot wzbudzi zainteresowanie kogoś, kto będzie chciał go zdobyć wszelkimi możliwymi środkami (porwanie, intryga, użycie magii, zbrojna napaść na drużynę, oszustwo, podstęp itp.). Przedmioty o tym stopniu umagicznienia powinno się zdobywać podczas specjalnie w tym celu przygotowanych przygód. Zwykle tak silny przedmiot jest strzeżony przez specjalne istoty. Przy próbie sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 66%, +/- zależną od okoliczności), że nie będzie chętnych nabywców tak drogiego przedmiotu i nie powinien zapłacić bohaterom więcej niż k100 x100 sztuk złota. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z pojedynczymi cechami magicznymi albo podnoszące używającemu współczynniki. Przy szczególnych przedmiotach MG może wprowadzić utrudnienie, np. władca krainy zażyczy sobie otrzymać ów przedmiot w „prezencie". Do tej kategorii można zaliczyć pomniejsze miecze ewidentności i przedmioty, oddziałujące na raz na wiele istot.
5. **stopień umagicznienia** – artefakt – najrzadszy ze wszystkich przedmiotów magicznych, niemal niemożliwy do znalezienia. Natknąć się nań można tylko w największych lub legendarnych skarbach, ewentualnie w ekwipunku najpotężniejszych istot. W jednej krainie nigdy nie powinno istnieć więcej niż kilka takich przedmiotów. Gdy drużyna zdradzi się z posiadaniem takiego przedmiotu, MG powinien założyć szansę (np. 75%, +/- zależną

od okoliczności), że pragnąca go posiąść potężna istota lub grupa (np. kapłani wrogiego kultu) użyje wszystkich możliwych środków, żeby go zdobyć lub zniszczyć (wojna, interwencja boska, potężna magia, zabójcy z innych sfer egzystencji itp.). Zdobyć taki przedmiot można tylko na specjalnych i niebywale trudnych (ale dających drużynie choć cień szansy przeżycia) przygodach. Artefakty częstokroć są pilnowane przez strażników z innych sfer egzystencji. Przy próbie sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 99%, +/- zależną od okoliczności), że w całej krainie drużyna nie znajdzie nikogo chętnego na kupno tak potężnego, właściwie bezcennego przedmiotu. Ewentualny nabywca (np. z innej sfery egzystencji, najwyższy kapłan danej religii) nie zapłaci bohaterom za niego więcej niż k50 x1000 sztuk złota. Już sama próba sprzedaży może wzbudzić zainteresowanie władcy, który zażąda przedmiotu w prezencie. Posiadacz artefaktu może też być niepokojony przez przybyszów z innych sfer egzystencji, żądających jego oddania. Do tej kategorii zaliczyć można bronie artefaktowe i przedmioty, potrafiące swą magią naruszać równowagę świata.

Legenda:

MG znajdzie tu informacje o tym, komu dany przedmiot może być znany (jeśli drużyna zna jego nazwę lub zidentyfikowała jakąś jego charakterystyczną cechę). Taka osoba może (zależnie od MG) zdradzić bohaterom nieco wiadomości o poszukiwanym przedmiocie.

Informacja może dotyczyć ras lub profesji, pożądających tego przedmiotu (lub się go obawiających), a także klątw czy przekleństw z nim związanych. Np. „boska klątwa czystości charakteru" uniemożliwia dotknięcie świętej paladyńskiej tarczy, zbroi lub broni złym istotom. Na szczęście tylko nieliczne przedmioty, i to najczęściej o dużej mocy, są obłożone jakąś formą klątwy lub przekleństwa.

Punkt ten odnosi się tylko do szczególnych przedmiotów.

Wygląd:

W tym punkcie podany jest opis przedmiotu, zawierający informacje na temat jego kształtu, barwy i materiału, z którego jest wykonany. Znajdują się tu informacje o mniej lub bardziej widocznych napisach, czy znakach, znajdujących się na jego powierzchni.

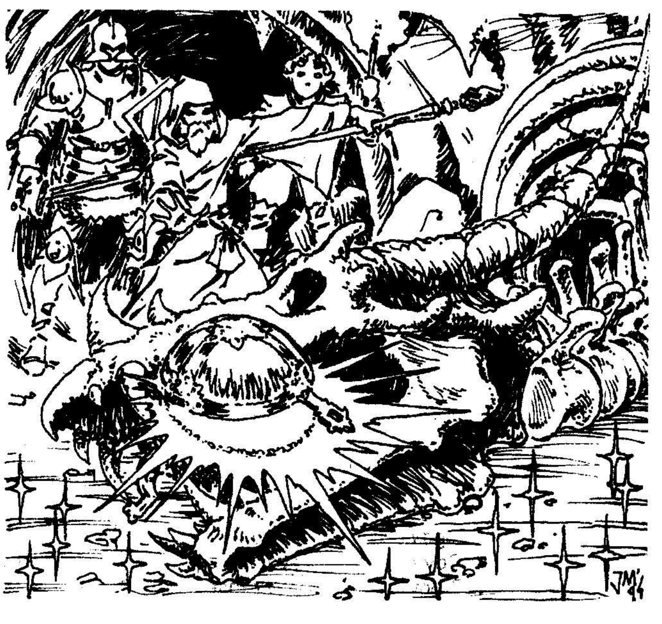
Punkt odnosi się tylko do szczególnych przedmiotów.

Opis:

W tym punkcie znajduje się opis działania magii danego przedmiotu. Magia przedmiotu opisywana jest w punktach charakteryzujących poszczególne jego cechy magiczne. Jeden przedmiot nie powinien posiadać przeciwstawnych cech, o ile nie zależą one od specjalnych okoliczności, które je warunkują.

Symbole (1), (2), (3) itd:

Bohater, przeprowadzający identyfikację przedmiotu magicznego może odkrywać (jeśli identyfikacja przebiega pomyślnie) poszczególne jego cechy magiczne w ściśle określonej kolejności. Wymóg odkrywania po kolei odnosi się także do wyszczególnionych własności każdej wyróżnionej cechy magicznej (np. warunki zadziałania cechy, efekty uboczne, itp.). Dla wygody Mistrza Gry opis cech magicznych (oraz ich własności) uszeregowano w kolejności ich odkrywania przez prowadzącego identyfikację, oznaczając kolejność cyframi w nawiasie.



Uwaga: Z założenia każdy przedmiot, posiadający cechy magiczne ma blokadę PM. O ile moc blokady nie jest określona, losuje się ją, korzystając z poniższej tabelki.

Rzuć 1k100:

01-75	1k100 PM;
76-90	1k100*10;
91-95	1k100*100;
96-99	1k100*1000;
100	więcej

Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu „A"

Tabela stopni umagicznienia monet (zamiast losować po jednej sztuce można losować na raz np. po 10 sztuk, zależnie od łącznej ilości monet i decyzji MG):

Rzuć 1k100:

01-50	moneta nietrwale umagiczniona (bez blokady PM) – wyssanie jej daje 1k10 PM (0. stopień umagicznienia)
51-95	moneta trwale umagiczniona – po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM (0. stopień umagicznienia)
96-98	1. stopień umagicznienia
99	2. stopień umagicznienia – moneta posiada cechy magiczne
100	3. lub wyższy stopień umagicznienia – moneta posiada cechy magiczne

Rodzaje *monet* specyficznie magicznych:

1. stopień umagicznienia:

Miedziak iluzyjnej wartości – moneta pozornie 10-krotnie więcej warta niż w rzeczywistości (np. wygląda na złotą); skuteczne zwątpienie chwilowo neguje ten efekt (1).

Srebrnik przekupstwa – wręczona inteligentnej istocie pozwala (o ile została przyjęta) na wyrażenie jednego życzenia, które zostanie spełnione, jeśli obdarowywana ofiara nie wykona udanego % rzutu na sugestię (z antyodpornością 50 pkt) (1). Życzenie musi być zrozumiałe, możliwe do wykonania i nie zagrażające życiu i zdrowiu ofiary (2).

2. stopień umagicznienia:

Denar nadziei – po wypowiedzeniu hasła (1), które trzeba zidentyfikować (2), raz w miesiącu (3) pozwala przy wykonywaniu wybranej czynności zwiększyć szansę jej powodzenia o 10 pkt (%) (4). Możliwe jest to tylko w odniesieniu do czynności wyuczonej (5).

Moneta głośnego powrotu – po klaśnięciu (1) i wypowiedzeniu w tym czasie hasła (2), które trzeba zidentyfikować (3) moneta pojawia się z powrotem dłoni (4). Moneta powróci, o ile nie jest dalej niż 10 metrów/10 pkt UM przywołującego (5).

Moneta cichego powrotu – po pstryknięcie palcami (1) i wypowiedzeniu w tym czasie hasła (2), które trzeba zidentyfikować (3) moneta pojawia się w dłoni (4). Nie ma ograniczania odległości (5).

3. stopień umagicznienia:

Pieniążek szczęścia – noszący ją przy sobie posiada moc, analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarz (1). Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami przynoszącymi szczęście (2). Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) (3).

Tabela stopni umagicznienia kamieni

(Każdy magiczny kamień jest dwukrotnie więcej wart niż taki sam bez umagicznienia)

Rzuć 1k100:

01-10	kamień nietrwale umagicznony (bez blokady PM) – wyssanie go daje 1k10 PM (0. stopień umagicznienia)
11-25	kamień trwale umagiczniony – po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM (0. stopień umagicznienia)
26-50	kamień służy jako amulet, w związku z czym jest wydrążony w środku (obniża to 10-krotnie jego wartość i wytrzymałość). Jaki to typ amuletu, czy ma blokadę PM i ile posiada PM – wylosuj w tabeli amuletów.
51-75	w kamieniu zawarta jest moc, pozwalająca w momencie jego skruszenia uaktywnić zawarty w nim czar (1). W tabeli Losowanie czarów (zamieszczonej przy księgach magicznych) wylosuj jaki to czar (2). Taki czar automatycznie jest udany, o ile rozbijający kamień zna jego nazwę (3), wykona udany % rzut na UM (4) i, wskazując palcem, ukierunkuje jego moc (5). (1. stopień umagicznienia)
76-85	1. stopień umagicznienia
86-95	2. stopień umagicznienia – kamień posiada cechy magiczne
96-99	3. stopień umagicznienia – kamień posiada cechy magiczne
100	4. lub wyższy stopień umagicznienia kamień posiada cechy magiczne

Rodzaje *kamieni* specyficznie magicznych:

1. stopień umagicznienia:

Iluzyjnej wartości – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Przekupstwa – działa jak moneta o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Doświadczenia – nosząca go w pobliżu głowy (1) istota otrzymuje odtąd dwukrotnie więcej PD (2). Przedmiot nie podważa już posiadanego doświadczenia (3). Strata kamienia nie powoduje utraty doświadczenia, a jedynie uniemożliwia jego podważanie (4).

Oko cyklonu – uaktywniony przez potarcie (1) pozwala stworzyć enklawę, łagodzącą skutki złej pogody (2) w promieniu 10 metrów na każde 10 UM uaktywniającego (3). Oznacza to zlikwidowanie na tym obszarze efektów wywoływanych przez burze, sztormy, wichury itp. czynniki.

Nadziei – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Geniuszu – przez potarcie (1) pozwala niezwykle rozwinąć intuicję (2) raz/50 dni (3). Oznacza to możliwość wydedukowania poprawnego rozwiązania problemu logicznego (4). Intuicja pozwala z posiadanych danych wysnuć najlogiczniejszą odpowiedź, ale nie umożliwia poznania jakiejkolwiek nazwy własnej.



Odporności na ... – żywa istota, nosząca go przy sobie (1) ma jedną odporność (wybraną losowo rzutem 1k10) większą o 30 pkt (2). Dodatkowo jest ona całkowicie niewrażliwa na naturalne, niemagiczne czynniki, których wylosowana odporność dotyczy (3). W wypadku czynników magicznych o analogicznym działaniu, automatycznie zmniejszane są o połowę ewentualne obrażenia (4). Kamień pozwala także na wykonanie dodatkowego % rzutu obronnego na tę odporność i wybranie korzystniejszego wyniku (5). Dwa identyczne kamienie tego typu nie kumulują swojej magii (6).

Odporności psychicznej – żywa istota, nosząca go przy sobie (1) ma wszystkie odporności psychiczne większe o 20 pkt (2). Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową barierę odpornościową (3). Jej wielkość wynosi 2k10x10 pkt i jest stała dla danego przedmiotu oraz identyczna dla każdej odporności psychicznej (4). Bariera odpornościowa oznacza, że czynniki, wpływające na dane odporności zadają tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy tak samo jak wyparowania) (5). Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii (6).

Odporności fizycznej – żywa istota nosząca go przy sobie (1) ma wszystkie odporności fizyczne większe o 20 pkt (2). Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową barierę odpornościową (3). Jej wielkość wynosi 2k10x10 pkt i jest stała dla danego przedmiotu oraz identyczna dla każdej odporności fizycznej (4). Bariera odpornościowa oznacza, że czynniki, wpływające na dane odporności zadają tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy tak samo jak wyparowania) (5). Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii (6). Przedmiot zapewnia dodatkową magiczną obronę skóry, równą 10 pkt i wyparowania równe 30 pkt (7).

Zachłanności – kamień, uaktywniany przez potarcie (1), zaczyna przez najbliższą 1 godzinę/10 pkt UM uaktywniającego (2) świecić srebrnym światłem (3). Ten, kto spojrzy na lśniący kamień, będzie zmuszony podczas każdej rundy patrzenia odeprzeć hipnozę (udanym % rzutem na odporność nr 1, zmniejszoną o antyodporność 50 pkt). Nieudane odparcie hipnozy sprawia, iż patrzącego ogarnia żądza posiadania tego kamienia (4), trwająca przez najbliższe 2k10 godzin (5). Jeżeli ofiara nie może posiąść tego przedmiotu w sposób zgodny z jej charakterem, zmuszona jest do % rzutu na połowę MD. Nieudany rzut oznacza, że bez względu na okoliczności będzie się starała natychmiast posiąść go przemocą (6).

Kontroli golemów – noszący go przy sobie (1) posiada moc kontrolowania wolą każdego golema, którego wcześniej dotknął tym przedmiotem (2). Rozkazy można wydawać, jeżeli odległość od golema nie przekroczy 1 metra/1 pkt UM kontrolującego (3). W jednej rundzie można kontrolować 1 golema na każde pełne 50 UM (4).

Mądrości – osobie, która go nosi w pobliżu głowy (1) wzrasta o 50 pkt MD (2). Kamień pozwala też wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych lub melodii (3). Zdjęcie kamienia oznacza natychmiastowe zapomnienie zapamiętanych dzięki niemu czarów czy czegokolwiek i w przypadku ponownego założenia trzeba się ich na nowo uczyć (4).

Ateizmu – noszący go przy sobie (1) posiada moc, która zwiększa mu o 20 pkt odporność nr 3 (2), zmniejsza o 50 pkt WI (3) oraz daje odporność na zaklęcia – zdolność identyczną do umiejętności klerycznej (4). Przedmiot chroni też przed wpływem czarów ściśle związanych z WI (typu np. Błogosławieństwo, Aura WI, Wymazanie, Gniew boży) (5).

Telepatii – pozwala nawiązać stały kontakt telepatyczny z drugą inteligentną istotą (1). Kontakt można nawiązać jedynie z istotą, która wcześniej dotykała kamienia (2). Kontakt zostaje przerwany, jeśli kamienia dotknął ktoś inny i od tego momentu właściciel kamienia może nawiązać kontakt z tym kimś. Jeżeli kamień zmieni właściciela, nowy posiadacz nawiązuje kontakt z osobą, która dotykała kamienia jako ostatnia (może to być poprzedni właściciel) (3). Osoba, która straciła kontakt z właścicielem kamienia przeżywa silny, krótkotrwały szok (4); oznacza konieczność wykonania % rzutu na odporność nr 4. Nieudany rzut powoduje śmierć umysłu ofiary (5).

3. stopień umagicznienia:

Kamień ziemi – każda żywa istota, która go dotknie (1) musi bronić się przed petryfikacją (udanym % rzutem na odporność nr 10) w każdej rundzie dotykania kamienia (2). Nieudany rzut powoduje skamienienie, jak czar Statua (3). Kamień nie działa na druidów i astrologów (4).

Kupiectwa – noszący go przy sobie (1) kupiec (2) zyskuje moc, powodującą, że przy używaniu zdolności profesjonalnych wykorzystuje pełną wartość swojej MD (3). Dodatkowo za każde otrzymane 10 PD otrzymuje dodatkowo 1 PD (4). Noszący go kupiec może automatycznie awansować na kolejne POZ, oczywiście jeżeli ma odpowiednią ilość PD (5).

Szczęścia – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Wiecznego zdrowia – żywa istota, nosząca go przy sobie (1) zyskuje całkowitą odporność na magiczne i niemagiczne choroby (2). Przedmiot dwukrotnie zwiększa samozdrowienie (3), regenerację (jeśli istota posiada tę zdolność) (4), wytrzymałość na zmęczenie (5) i hamuje naturalną agonię (6). Dodatkowo podwaja leczniczy efekt czarów, które rzucane są na noszącego (7).

Klejnot boskości – chroni posiadacza przed każdą przemianą półboską (1), o ile jej naturalne ryzyko zauważenia nie jest większe od 10% (2). Półbogom pozwala na dwukrotną obronę przed Karą boską (3).

Łza nieba – kamień po zamoczeniu (1), rzucony (o ile jest jeszcze mokry) przeistacza się w mały meteor (2). W promieniu kilkunastu cm od miejsca trafienia (trzeba wykonać rzut na trafienie) zadaje 1k100x10 obrażeń i zarazem 1k100 uszkodzeń (3). Udany % rzut na odporność na ogień zmniejsza o 25% ilość obrażeń i uszkodzeń (4). Czary, rzucane przez astrologa z minimum 10 POZ lub druida z Kręgu Żywiołu Ziemi, posługujących się tym przedmiotem mają dwukrotnie silniejszy efekt (5). Przedmiot jest wielokrotnego użytku (6).

4. stopień umagicznienia:

Księżycowy – efekt opisany w analogicznym czarze alchemicznym.

Snu – wzbudzany potarciem (1) kamień wydziela zielonkawą poświatę (2) przez 1 godzinę/10 pkt UM uaktywniającego (3). Osoba, patrząca na kamień musi podczas każdej rundy bronić się przed hipnozą (udanym % rzutem na odporność nr 1, zmniejszoną o antyodporność 50 pkt). Nieudane odparcie hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia senność; w praktyce oznacza to zmniejszenie do połowy wszystkich współczynników i biegłości (4). Senność trwa 2k10 rund (5). Jeżeli w tym czasie nie ma hałasu lub bezpośredniego zagrożenia, ofiara zasypia mocnym snem (6). Trwa on 5 + 1k5 godzin (średnio 8) (7).

Kontaktu boskiego – trzymany w dłoniach przedmiot (1) jest uaktywniany przez umiejętną kontemplację (co sprawdza się % rzutem na sumę 1/10 UM i 1/10 WI; trwa to k10 rund) (2). Jego magia podwaja ZW kontemplującej postaci (3). Efekt mija po 1 rundzie/10 pkt UM uaktywniającego (4). Działa raz dziennie (5). W przypadku używania przemian, kamień podwaja także aktualną szansę na niekorzystne zauważenie przez niechętnych bogów (6).

Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu „B"

Tabela stopni umagicznienia biżuterii

Każdy magiczny przedmiot tego typu jest dwukrotnie więcej wart niż normalny.

Rzuć 1k100:

01-10	przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM) – wyssanie go daje 1k10 PM (0. stopień umagicznienia)
11-25	przedmiot trwale umagiczniony – po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM (0. stopień umagicznienia)
26-50	przedmiot służy jako amulet, więc jest wydrążony w środku (obniża to 10–krotnie jego wartość i wytrzymałość). Jaki to typ amuletu, czy ma blokadę PM i ile posiada PM – wylosuj w tabeli amuletów. Ten punkt dotyczy tylko niektórych rodzajów biżuterii. W wypadku nielogiczności pomiń ten punkt i rzuć jeszcze raz.
51-75	1. stopień umagicznienia
76-95	2. stopień umagicznienia
96-99	3. stopień umagicznienia
100	4. lub wyższy stopień umagicznienia

Rodzaje koron, diademów lub obręczy specyficznie magicznych:

1. stopień umagicznienia:

Korona światła – przedmiot po potarciu (1), przez najbliższą 1 godzinę/10 pkt UM uaktywniającego (2) zaczyna świecić – podobnie jak czar Światło (3). Dodatkowo raz na rok (4) pozwala, poprzez ściśnięcie, na użycie mocy analogicznej do czaru Światłość/Czerń (5) z ograniczeniem działania tylko do podstawowej formy (6). Zaklęcie to będzie działało z antyodpornością 50 pkt (7).

Diadem iluzyjnej wartości – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Korony cech – osobie, która nosi ten przedmiot przy sobie (1) wzrastają współczynniki podstawowe (2). Rzuć 1k100 i sprawdź w poniższej tabeli, jakiego współczynnika to dotyczy (3). Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile punktów ten współczynnik ulegnie podniesieniu (4). Przedmiot kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników (5). Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty (6).

01-15	ŻYW
16-35	SF
36-40	ZR
41-50	SZ
51-60	INT
61-70	MD
71-80	UM
81-90	WI*
91-95	CH
96-98	PR
99	dotyczy 2 współczynników – wylosuj których
100	dotyczy 3 współczynników – wylosuj których

*(ZW zostaje zwiększone o 1/10 przyrostu WI)

01-55	+5 pkt (ew. +10 pkt w wypadku SF lub ŻYW)
56-85	+10 pkt (ew. +20 pkt w wypadku SF lub ŻYW)
86-95	+15 pkt (ew. +40 pkt w wypadku SF lub ŻYW)
96-98	+20 pkt (ew. +50 pkt w wypadku SF lub ŻYW)
99	+25 pkt (ew. +80 pkt w wypadku SF lub ŻYW)
100	+30 pkt (ew. +100 pkt w wypadku SF lub ŻYW)

2. stopień umagicznienia:

Tiara nietykalności – przedmiot jest uaktywniany przez potarcie (1). Przez następną 1 godzinę/10 pkt UM uaktywniającego (2) roztacza ochronną aurę (3), zapewniającą posiadaczowi +5 pkt Obrony i +10 pkt wyparowań za każde 10 pkt UM (4). Zwiększa również wszystkie odporności o 5 pkt/10 UM (5). Przedmiot nie działa w obecności innych, aktywnych przedmiotów magicznych (6).

Korona kontroli golemów – działa jak kamień o tej samej nazwie.

Korona doświadczenia – działa jak kamień o tej samej nazwie.

Korona trupiej władzy – pozwala kontrolować martwiaki (1), znajdujące się w promieniu najbliższych 10 metrów (2). Efekt działania jest analogiczny do czaru o nazwie Przejęcie martwiaka (3). W jednej rundzie można wydawać polecenie tylko 1 martwiakowi (4). Przedmiot działa tylko na martwiaki typu 1. w przypadku 50 UM, 1. i 2. typu dla 100 UM, 1., 2. i 3. typu dla 150 UM (5). Emanuje stałą aurę ukrycia witalności na odległość 1 metra (patrz odpowiednia zdolność czarnoksiężnika) (6).

Obręcze odporności na ... – działają jak odpowiednie kamienie.

Obręcze odporności psychicznej – działają jak odpowiednie kamienie.

Tiara naznaczenia – postać, która ją nosi (1) jest chroniona czarem o tej samej nazwie (2). W tym też czasie jej ZW jest dwukrotnie wyższe (3). Ten współczynnik nie ulega zwiększeniu w przypadku półbogów (4). W momencie stracenia lub oddania tego przedmiotu, postać jest natychmiast zauważana przez swoje bóstwo (5) i podlega Upomnieniu (6).

3. stopień umagicznienia:

Korona władzy – założona na głowę (1) zwiększa CH o 100 pkt (2), MD o 50 pkt (3) i o 10 pkt wszystkie biegłości (4). Przedmiot pozwala raz w ciągu doby użyć mocy analogicznej do czaru Urok (5).

Tiara śmierci – *Legenda:* Jest to przedmiot święty dla wyznawców Morghlitha. Ich zdaniem powinien znajdować się w najbliższej ich świątyni lub na głowie najwyższego kapłana.

Opis: Magia Tiary zaczyna działać podczas jej wkładania na głowę (1), zaś przestaje w momencie zdejmowania (2). Zarówno podczas zdejmowania, jak i zakładania może ona uśmiercić postać, jeżeli ta nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 5 z antyodpornością 50 pkt (3). Noszona na głowie roztacza aurę zła – analogicznie, jak wypadku czaru o tej samej nazwie (4). Aura oddziałuje w promieniu 10 metrów (5) i uniemożliwia złym charakterom zaatakowanie posiadacza przedmiotu, o ile w danej rundzie nie przełamią zaklęcia (danym % rzutem na połowę odporności nr 3, zmniejszonej o 50 pkt) (6). Podczas jakiegokolwiek zagrożenia życia właściciela, przedmiot działa tak, jak zdolność szczęściarz (8). Wyznawca Morghlitha, używający tego przedmiotu zyskuje +10 pkt do ZW.



Obręcz rozpadu – każdy, kto jej dotknie nie osłoniętym ciałem, a nie ma charakteru ewidentnie złego (1), może zostać obrócony w proch (2), jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 10 z antyodpornością 50 pkt (3). Postacie, posiadające zdolność wykrycie zachwiania równowagi już z odległości 10 metrów odczuwają nieprzyjemne dreszcze (4). U osób o ewidentnie złym charakterze, które noszą ten przedmiot (5) ulega podwojeniu ŻYW, SF, INT, zyskują również wszystko, co się z tym wzrostem wiąże (6). Nie starzeją się, o ile tylko przebywają w ciemności (7). Przedmiot rozpada się w proch jeżeli jest wystawiony na działanie promieni słonecznych dłużej niż przez k10 godzin (8).

Diadem siedmiu klejnotów – każdy ze szlachetnych kamieni, osadzonych w tym diademie zawiera w sobie jakiś czar (1). Czar uwalnia się przez potarcie odpowiedniego kamienia (2). Każdy kamień może być użyty tylko 1 raz w ciągu roku (3). Dodatkowo należy jeszcze wypowiedzieć nazwę kamienia w dawnej mowie (4), co wymaga udanego % rzutu na połowę UM (5). Magia uwalnianych z czarów ma moc 20 POZ (6).

brylant – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Brylantowa skóra (7)

szafir – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Wskrzeszenie (8)

rubin – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Ognista kula (9)

turkus – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Urok (10)

perła – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Mądrość Niebios (11)

bursztyn – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Uzdrowienie (12)



Postać, próbująca wyjąć któryś z kamieni automatycznie aktywuje rubin i zostaje poddana działaniu jego magii (13).

Diadem szczęścia – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Korona objawienia się złu – postać, która ją założy (1) natychmiast zostaje zauważona przez jedno z najbardziej złych bóstw (decyzja MG) (2). Oznacza to, że na ofiarę spada Kara boska (analogiczna, jak w przypadku półbogów) (3). Istota o złym charakterze ma 25% szansę (4), że zamiast kary spotka ją nagroda (5). W praktyce oznacza to, że wybrany przez nią współczynnik (z wyjątkiem ZW) zwiększy się o 33 pkt (6). Identyfikująca koronę postać ma 50% szansę, że ją założy (7). Użycie zdolności zachwiania równowagi pozwala wykryć w tym przedmiocie siły nienaturalne (8).

4. stopień umagicznienia:

Obręcz doświadczenia – osoba, która uaktywniła obręcz przez potarcie (1) i ponad godzinę trzymała przedmiot w ręku (2) zostaje poddana działaniu bardzo silnej magii (3). W tym momencie wymagane są % rzuty: na szok (odporność nr 4) i na czary specjalne (odporność nr 5). Jeżeli choć jeden z tych rzutów będzie nieudany ta osoba umrze (4), natomiast jeśli przeżyje, w ciągu najbliższego dnia awansuje o 1k5 POZ (każda profesja) (5). Wraz z nowymi POZ otrzyma wszelkie zależne od nich przyrosty, ale nie czary (6) i nie PD (7). Chcąc awansować na kolejne POZ, postać musi uzupełnić brakujące doświadczenie (8). Jedna osoba może być poddana działaniu tego typu magii tylko raz (9). Po użyciu przedmiot przestaje być magiczny (10).

Obręcz-forteca – *Legenda:* Ten przedmiot wchodził kiedyś w skład ekwipunku, noszonego przez dowódców antycznych krasnoludzkich lub reptilliońskich armii. Obecnie jest bardzo poszukiwany przez dowództwa oddziałów imperialnych orków. Jak głoszą opowieści, istnieje wiele odmian tego przedmiotu.

Opis: Uaktywnienie poprzez potarcie (1) i rzucenie na stały, płaski i solidny grunt (2) zamienia przedmiot w przedziwną budowlę (3). W promieniu 1 metra/10 pkt UM uaktywniającego powstaje parterowa, kamienna i magiczna wieża (4). Jej mur posiada dwumetrową grubość (kosztem wnętrza) (5). Do środka prowadzą grube, żelazne wrota, otwierające się tylko od wewnątrz (z początku są one zawsze otwarte) (6). Budowla nie ma innych otworów, żadnych okien i kominów. Wietrzyć ją można tylko przez otwarte drzwi (7). Obręcz wraca do swej pierwotnej postaci po 24 godzinach, pod warunkiem, że przez ten czas nikogo nie było wewnątrz "fortecy" (8) lub po wypowiedzeniu hasła (9), które trzeba zidentyfikować (10). W tym drugim przypadku miażdży tych, którzy byli wtedy w środku.

Korona królów – *Legenda:* Posiadanie tej korony jest marzeniem wielu władców. Jej zdobycie może być celem cyklu przygód. Istnieje także podobny przedmiot o dużo większej mocy, zwany Koroną imperatorów.

Opis: Magia tego przedmiotu uaktywnia się jedynie wtedy, gdy założy go na głowę praworządna postać, należąca do elity władzy (1). Ta postać zostaje wówczas otoczona błękitną aurą (2), zwiększają się niektóre jej współczynniki (3), a mianowicie ŻYW, SF i MD po 100 pkt (4) oraz CH, WI i UM po 50 pkt (5). Dodatkowo zwiększeniu o 25 pkt ulegają PR, biegłości i INT (6). Błękitna aura Korony działa również w podobny sposób jak Obręcz doświadczenia (7), Pierścień młodości (8) i Moneta szczęścia (9). Oficjalni poddani noszącego koronę (10), znajdujący się w promieniu 100 metrów od niego są także pod działaniem trzech ostatnich cech (doświadczenie, młodość, szczęście) (11). Przedmiot przestaje działać na postać (i już nigdy nie będzie na nią działał), jeżeli dłużej niż rok nie władała własnym królestwem (12).

Łańcuchy, łańcuszki, naszyjniki, wisiorki:

1. stopień umagicznienia:

Łańcuszek cech – jak kamień o tej samej nazwie.

Talizman infrawizji – nosząca ten przedmiot osoba zyskuje zdolność widzenia taką, jaką daje infrawizja (1). Zasięg widzenia, liczony w metrach, zależy od jej aktualnej SZ (2). Przedmiot nie umożliwia widzenia w magicznych ciemnościach (3).

2. stopień umagicznienia:

Talizman duszenia – w momencie poprawnego założenia na nieosłoniętą szyję żywej istoty (1) niezwykle silnie (magicznie) się na niej zaciska (2). W każdej następnej rundzie ofiara będzie otrzymywać 1k100 obrażeń (3), przy czym ta ilość może być zmniejszona o wyparowania skóry, np. o 60 w wypadku reptillionów (4). Aby pozbyć się tego przedmiotu, należy zdjąć z niego blokadę PM, a następnie rozmagicznić go wodą lub rozproszyć w nim magię (5).

Talizman mądrości – podczas noszenia (1) zwiększa MD postaci o 50 pkt (2).

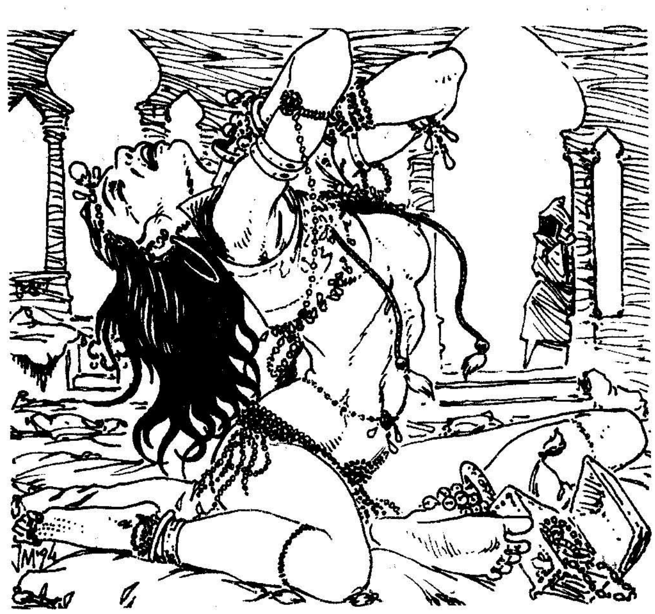
Talizman ochrony zdrowia – osoba nosząca go (1) uzyskuje w tym czasie dwukrotnie szybsze samozdrowienie (2) oraz jest chroniona przed wszelkimi niemagicznymi chorobami i zarazami (3).

Talizman twardości – Noszący ten przedmiot (1) chroniony jest specyficzną magią ochronną (2). Wyróżnia się 5 rodzajów tej magii:

Rzuć 1k100:

01-30 „Karamin" – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt (3) oraz o 100 pkt wyparowania na obrażenia kłute (4). Wyparowania tnące i obuchowe są zwiększone o 10 pkt (5).

31-60 „Taramin" – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt (3) oraz



o 100 pkt wyparowania na obrażenia tnące (4). Wyparowania kłute i obuchowe są zwiększone o 10 pkt (5).

61-90 „Ogramin" – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt (3) oraz o 100 pkt wyparowania na obrażenia obuchowe (4). Wyparowania tnące i kłute są zwiększone o 10 pkt (5).

91-99 „El-..." – daje podwójną moc ochronną jednego z powyższych typów –rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt (6).

100 „Tan-..." – daje potrójną moc ochronną jednego z powyższych typów – rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt (6).

Talizman energii magicznej – podwyższa posiadaczowi UM o 20 pkt (1), a ponadto umożliwia przelewanie PM z własnej ŻYW do trzymanego w ręku amuletu (2) kosztem 20 obrażeń za uzyskany 1 pkt PM (3). Osoba w ten sposób korzystająca z amuletu nie może jednak obniżyć swojej Żywotność poniżej zera (4).

3. stopień umagicznienia:

Wisior kontroli martwiaków – noszący go bohater (1), na zasadzie czarnoksięskiego czaru Przejęcie (2) może kontrolować wylosowany rzutem 1k10 typ martwiaków (3). Przedmiot umożliwia przez jedną pełną rundę zapanowanie nad jednym, znajdującym się w zasięgu wzroku martwiakiem wylosowanego typu (4). Przełamanie talizmanu zabija automatycznie wszystkie martwiaki z danego typu w promieniu 1k100 metrów (5).

Talizman kontroli PM – czar, rzucony przez posiadacza tego talizmanu (1) zużywa tylko połowę potrzebnego normalnie PM, jednak minimalny koszt rzucenia czaru nie może być niższy od 1 pkt PM (2). Dotyczy to też czarów rzucanych z własnej ŻYW (3). Przy używaniu zdolności, związanych z PM (rzucanie czaru, zdejmowanie blokady PM, umagicznienie) przedmiot zwiększa o 10 pkt szansę uzyskania pożądanego wyniku (4).

Talizman ochrony życia – noszącemu go bohaterowi (1) zmniejsza o połowę wszelkie obrażenia (2). Nie chroni przed efektami lub czarami zabijającymi natychmiast (np. umysł) (3), umożliwia jednak wykonanie jednego, dodatkowego % rzutu obronnego, chroniącego przed takim zagrożeniem (4). Odnosi się to szczególnie do przemian, trucizn lub czarów, mogących spowodować natychmiastową śmierć.

Talizman przetrwania – składa się z 1k10 jaśniejących diamencików, z których każdy posiada w sobie szczególną moc (1), odpowiadającą działaniu czaru Ocalenie (2). Każdy z diamencików rozpada się w proch w momencie, gdy jego moc zadziała w celu ocalenia noszącej talizman osoby (3). Po zużyciu wszystkich diamencików przedmiot przestaje istnieć.

Łańcuszek szczęścia – jak moneta o tej samej nazwie.

Łańcuch wiecznego zdrowia – jak kamień o tej samej nazwie.

4 stopień umagicznienia:

Talizman ochrony boskości – osobę noszącą (1) nie tyle chroni przed śmiercią od Kary boskiej (2), ile neutralizuje wszelkie kary dodatkowe (3). Po zadziałaniu przedmiot ma 50% szansę, że przestanie działać na najbliższe 1k100 lat (5).

Talizman mistrzów – osobie, która go nieprzerwanie nosi przez okres dłuższy niż 5 dni (1) podnosi, dopóki jest noszona, najwyższą posiadaną biegłość o 50 pkt (2). Ponadto talizman umożliwia dodatkowy atak bronią, w której noszący posiada najwyższą biegłość, o ile jest to możliwe ze względu na opóźnienie (3). Zdjęcie talizmanu przerywa jego działanie i potrzeba ponownie 5 dni na jego uaktywnienie (4).

Talizman krwi – posiadacz (1), który atakiem kłutym lub tnącym zrani przeciwnika, zadaje mu dodatkowo silnie krwawiącą i nie gojącą się ranę (2). Oznacza to, że ofiara w następnej rundzie otrzyma k100 pkt obrażeń z powodu upływu krwi (3). Jeżeli ofiara na skutek krwawienia znajdzie się w agonii, automatycznie jest to poważna agonia (a więc może ją zatrzymać tylko Leczenie poważnych ran lub czar mocniejszy) (4). Posiadacz tego talizmanu przy każdym krwawym zranieniu swego ciała dostaje o k100 pkt obrażeń mniej (5).

Pierścienie, obrączki:

1. stopień umagicznienia:

Obrączki cech – działa jak kamień o tej samej nazwie.

Pierścień przekupstwa – działa jak moneta o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Pierścień wiary – postać nosząca ten pierścień (1) jest w stanie dwukrotnie częściej wznosić błagalne modlitwy (2), a ponadto w tym czasie zyskuje +5pkt Wl/rok noszenia pierścienia (3).

Obrączka ochrony zdrowia – działa jak talizman o tej samej nazwie.

Pierścień wzmocnienia – podczas noszenia (1) zwiększa wszelkie odporności o 10 pkt (2) i obronę również o 10 pkt (3), zaś ŻYW o 50 pkt (4).

Pierścień wielkiej tarczy – pocierany kciukiem lewej dłoni (1) emanuje błękitną, magiczną poświatę (2). Fosforyzująca poświata przyjmuje kształt tarczy o metrowej średnicy (3), tworzącej się przed pierścieniem wokół jego oczka (4). Osoby, chronione tarczą mają zwiększoną obronę o 100 pkt (5), a ponadto chroni ona przed nadlatującymi z przodu magicznymi i niemagicznymi pociskami (6). Aby tarcza mogła normalnie działać, trzymająca pierścień ręka nie może być niczym obciążona (7). W przeciwnym przypadku przedmiot przestaje działać (8) aż do następnego uaktywnienia, które wymaga pełnej rundy pocierania (9). Czarodziej, próbujący rzucać czary przy uaktywnionej tarczy ma o 100 pkt niższe UM (10).

Obrączka prawdy – noszona na serdecznym palcu lewej dłoni (1) pozwala wykrywać każde kłamstwo, wypowiedziane w zrozumiałym języku (2) oraz chroni przed wykryciem własnego kłamstwa przez innych (3).

Pierścień mroku – umożliwia noszącemu (1) doskonałe widzenie w każdej ciemności (2), nawet magicznej (3). Dodatkowo chroni przed wykryciem życia (4).

Sygnet słońca – istocie, noszącej go na prawej dłoni (1) dwukrotnie zwiększa zasięg wzroku (2), kompletnie chroni ją przed oślepieniem (3) oraz przed jakimkolwiek przegrzaniem, dusznością itp. (np. umożliwia przebywanie bez ograniczeń w metalowej zbroi na pustyni) (4).

Obrączka infrawizji – jak talizman o tej samej nazwie.

Pierścień niewidzialności – po delikatnym potarciu (co trwa pełną rundę) (1) pozwala uzyskać efekt analogiczny do odpowiedniego czaru iluzjonisty (2).

Sygnet ewidentności – postać, nosząca sygnet (1) nieprzerwanie przez przynajmniej 1 dzień (2) automatycznie zyskuje potem aurę ewidentności, odpowiednią do swego charakteru (3). Ta aura uniemożliwia istotom o przeciwnych charakterach dotknięcie noszącego (nie dotyczy broni) (4), jeśli nie przełamią one zaklęcia udanym % rzutem na połowę tej odporności (5). Antyodporność istoty, dysponującej aurą zwiększa się o 50 pkt (6).

Pierścień wody (zwany też Trytonim) – noszącemu (1) daje umiejętność mistrzowskiego pływania (2). Umożliwia oddychanie pod wodą (3) i nurkowanie bez ograniczeń, wynikających z głębokości i zbroi (4).

Pierścionek celności – istota, nosząca pierścionek (1) powiększa znacznie swą szansę Trafiania (2). W praktyce daje to + 50 pkt do każdego rodzaju TR (3).

3. stopień umagicznienia:

Pierścień władzy – działa jak korona o tej samej nazwie.

Pierścień przemian – noszącemu półbogowi (1) zmniejsza szansę zauważenia przez niechętne bóstwa (2), ale tylko o 1 pkt (3). Dodatkowo daje możliwość podjęcia powtórnej próby odparcia Upomnienia lub Kary boskiej (3).



Pierścionek szczęścia – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Obrączka wiecznego zdrowia – działa jak kamień o tej samej nazwie.

Obrączka mniejszej regeneracji – daje posiadającej ją postaci (1) analogiczną zdolność do nadnaturalnej cechy uruk-hai (2).

Sygnet mocy dobra – przedmiot działa tylko w przypadku postaci o dobrym charakterze (1). Jego moc pozwala raz w roku spełnić życzenie (na zasadzie Cudu) (2). Dodatkowo nosząca go postać zys-

kuje zdolność paladyńskiej emanacji dobra (z antyodpornością 50 pkt) (3). Wreszcie daje również to samo, co Moneta szczęścia (4).

Pierścień krytycznych trafień – osoba, która go nosi (1) podwaja swoją aktualną szansę na krytyczne trafienie w przeciwnika (2) lub nadefektywne rzucenie czaru (3).

Sygnet zguby – podczas standardowej identyfikacji automatycznie uniemożliwia jej wykonanie – identyfikującemu wydaje się, że po prostu nie udało mu się tego zrobić. Założony na palec, okazuje się przedmiotem o wielkiej mocy nekromanckiej. Oznacza to, że ofiara zmuszona jest wykonać % rzut obronny przed polimorfią. Rzut nieudany oznacza, że przemienia się ona w martwiaka. Najczęściej będzie to zombie z 0 POZ. Ofiara, która wykonała udany rzut, odczuwa ogarniający ją chłód. Jeśli nie zdejmie sygnetu, będzie się bronić przed jego zgubną mocą po każdych 10 rundach. Sama przemiana dokonuje się w najbliższą północ. Aby przywrócić do życia tak powstałego zombiego należy w kolejności: zabić go, zdjąć z niego klątwę, użyć odpowiednio czaru typu Cud i przeprowadzić udaną regenerację ciała.

Pierścionek kupiectwa – działa jak kamień o tej samej nazwie.

Pierścień ziemi (zwany też pierścieniem gargoili) – noszącej go na palcu postaci (1) podwaja ŻYW (2). Raz dziennie (3), po potarciu (4), umożliwia czasową przemianę postaci w kamienny posąg (5). Taką postać traktuje się jak najzwyklejszy (magiczny) posąg (6). Jeżeli zostanie on uszkodzony lub jakakolwiek żywa istota będzie go dotykała dłużej niż 1 rundę.(7), to zmieniona w kamień postać zaczyna orientować się w otoczeniu (8) i na swoje życzenie może się odmienić (9). Podczas odmiany postać musi wykonać udany % rzut na szok, inaczej jej umysł nie jest w stanie przetrwać szoku i umiera (10).

4. stopień umagicznienia:

Pierścień losu (Nala-zak): *Legenda:* Pierścień stworzyli członkowie dawno wymarłej sekty Nala-zak. Pozostałe po nich przedmioty po dziś dzień przesycone są chaosem.

Opis: Pierścień działa losowo raz na k100x10 dni (kiedy, wie tylko MG) (1). Po tym czasie wywołuje losowo jeden z poniższych efektów (2), który działa na właściciela, jeśli ten właśnie miał Pierścień na palcu (3).

Rzuć 1k10.

1-2	Daje nadprzyrodzoną wiedzę (4), dzięki czemu postać zyskuje 1k5 x10 pkt MD (5) oraz PD w ilości 1k5x100 + 500 (6).
3	Pierścień wysysa 50 pkt Energii Życiowej (4). Jeżeli spadnie ona poniżej 1 punktu (5), noszący staje się zombim 10 POZ (5) – strażnikiem pierścienia (6).
4	Pozwala w ciągu najbliższych 5 rund (4) spełnić po jednym Życzeniu (patrz czar maga) (5). Wypowiadająca je osoba teoretycznie nie powinna zdawać sobie z tego sprawy.
5	Nakłada na posiadacza (4) Klątwę boską (5). Objawia się ona obniżeniem na stałe do połowy współczynnika podstawowego o najwyższej naturalnej wartości (6).
6	Pozwala raz użyć (4) czaru Urok (patrz czar iluzjonisty) (5). Można go użyć w dowolnym momencie (6), a ofiara broni się przed nim połową swej odporności.
7	Nakłada na użytkownika (4) klątwę (5), objawiającą się utratą na stałe połowy bazowych odporności (6)
8	Jeden losowo wybrany współczynnik podstawowy (4) wzrasta o połowę swej wartości (5). Nie dotyczy to ZW (6) lub parametru, który już w ten sposób wzrósł wcześniej(7).
9-10	Na postać działa efekt analogiczny do czaru Promień antyzbroi (4), jeśli nie odeprze tej przemiany udanym % rzutem na 1/10 swej odporności na zaklęcia (5).

Pierścienie mocy ... – Są to pierścienie, które działają tylko na jedną istotę (1). Następną są w stanie obdarzyć swą mocą dopiero po 50 +/- k50 latach (2). Nosząca pierścień istota, poza cechą przewodnią (charakterystyczną tylko dla danego pierścienia) (3) zyskuje moc telepatycznego porozumiewania się z inną istotą, także noszącą Pierścień mocy (4), o ile obydwa pierścienie zostały wcześniej zetknięte, będąc na rękach swych właścicieli (5). Założenie jakichkolwiek dwóch Pierścieni mocy naraz natychmiast niszczy (zabija) umysł każdej istoty (6).

Cechy przewodnie pierścieni:

(1) Żywotności – podnosi (lub obniża) na czas noszenia (7) ŻYW postaci do 500 pkt (8). Agonię, odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać względem nowej ŻYW itd. (9).

(2) Siły – podnosi (lub obniża) na czas noszenia (7) SF postaci do 500 pkt (8). Trafienie, odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać względem nowej SF (9).

(3) Akrobacji – podnosi na czas noszenia (7) ZR postaci o 100 pkt (8).

(4) Szybkości – podnosi na czas noszenia (7) SZ postaci o 100 pkt (8).

(5) Geniuszu – podnosi na czas noszenia (7) INT postaci o 100 pkt (8).

(6) Mądrości – podnosi na czas noszenia (7) MD postaci o 100 pkt (8).

(7) Magii – podnosi na czas noszenia (7) UM postaci o 100 pkt (8).

(8) Władzy – podnosi na czas noszenia (7) CH postaci o 100 pkt (8).

(9) Urody – podnosi na czas noszenia (7) PR postaci o 100 pkt (8).

(10) Wiary – podnosi na czas noszenia (7) WI postaci o 100 pkt (8) i ZW o 10 pkt (9).

(11) Mistrzów – podnosi na czas noszenia (7) wszystkie posiadane biegłości o 100 pkt (8).

Lusterka, zwierciadełka:

1. stopień umagicznienia:

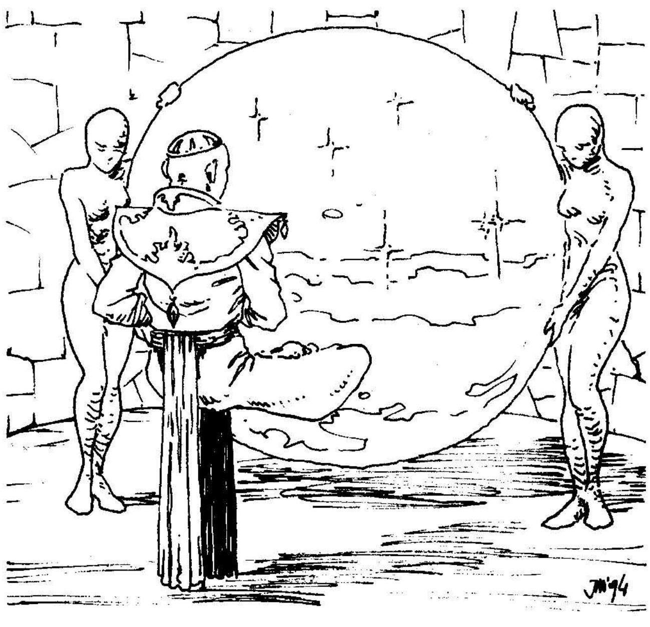
Lustereczko próżności – każdy, kto się w nim przegląda ma wrażenie, iż jest piękniejszy niż w rzeczywistości (1), tzn. PR takiej postaci wzrasta pozornie o min. 50 pkt.

Zwierciadło światła – działa jak kamień o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Lustro odbicia wzroku – pozwala odbić każdy typ spojrzenia w kierunku patrzącego (1). Poza odbijaniem petryfikującego wzroku (2) jest to skuteczne również przy odbijaniu wzroku struchleca lub wampira (3).

Zwierciadło pamięci – postać, która się w nim przejrzy (1) odzyskuje pamięć o przeżytym przez siebie, wybranym zdarzeniu (2). Przypomina je sobie tak wyraźnie, jakby miało ono miejsce przed chwilą (3).



3. stopień umagicznienia:

Zwierciadło ślepoty – skierowanie na wybraną istotę światła odbitego w zwierciadle (1) może wywołać jej oślepienie (2), jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5 z antyodpornością 50 pkt. (3). Ślepota utrzymuje się przez najbliższe 1k100 dni (4). Istoty wrażliwe na światło dostają przy tym co rundę 1k100 obrażeń (5).

Lusterko nieszczęść – osobę, która stłucze takie lusterko (1) przez okres 1k100 lat (2) prześladuje klątwa (3) analogiczna do pechowca (4).

Skrzynki, szkatułki:

1. stopień umagicznienia:

Szkatułka światła – działa jak kamień o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Skrzynka niewidzialnego ukrycia – przedmiot, postawiony na dnie (1) staje się niewidzialny (2). W ten sposób można też ukryć małą, nieagresywną i spokojną istotę (3).

Skrzyneczka konserwacji – komponent, ew. inna łatwo psująca się rzecz (jedzenie, trofeum z ciała itp.) zachowuje się w niej, jakby była w sterylnym otoczeniu (1). Oznacza to, że się nie psuje; nie oddziaływują na nią czas, wilgoć, temperatura itp. czynniki.

3. stopień umagicznienia:

Skrzynia równowagi – jakikolwiek, zamknięty w niej przedmiot (1) zawsze zachowuje pozycję pionową (2). Uznaje się, że jest on w pozycji pionowej nawet przy gwałtownym, bądź obrotowym ruchu skrzyni. (3)

4. stopień umagicznienia:

Szkatuła zarazy – po otwarciu (1) rozprzestrzenia się zamknięta w niej magicznie choroba (zaraza), osiągając wkrótce rozmiary epidemii (2). MG w oparciu o analogiczny czar ustala jej moc i skutki.

Bransolety, obręcze na ramiona:

1. stopień umagicznienia:

Bransoleta małej siły – podczas noszenia (1) zwiększa SF o 40 pkt (2).

Bransoleta cech – działa jak kamień o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Obręcz iluzyjnej zbroi – podczas noszenia (1) bohater jest otoczony ochronną aurą, działającą w taki sam sposób jak czar Iluzyjna zbroja (2) o mocy 2k10 POZ (3). Aura nie działa, jeśli bohater nosi na sobie zbroję metalową.

Bransoleta zręczności – bohater, noszący tę bransoletę (1) ma zwiększoną aktualną ZR o 25 pkt (2).

Obręcz ochrony krwi – noszona (1), zapobiega krwawieniu podczas agonii (2) i chroni przed truciznami (3), które dostaną się do krwi (4).

Bransoleta wielkiej siły – noszona (1), zwiększa SF o 400 pkt (2). Nie kumuluje się z innymi przyrostami SF (3).

Obręcz twardości – działa jak talizman o tej samej nazwie.

3. stopień umagicznienia:

Bransoletka litości – noszona na lewym nadgarstku (1) pozwala lekko zmniejszyć dotkliwość Kary boskiej (2) lub Upomnienia (3), dotykających bohatera. Oznacza to, że podczas wyznaczania przez MG rodzaju Kary boskiej lub Upomnienia powinno się zmniejszyć wynik o 10 pkt. Jeżeli przy wyznaczaniu w ten sposób Kary boskiej wynik będzie mniejszy od 1, traktuje się tę karę analogicznie do Upomnienia. ***Uwaga:*** w przypadku posiadania dwóch tego typu bransolet (druga noszona na prawym nadgarstku) (4) siła magii może być zwiększona o 50 %. Oznacza to, że noszący ma wynik łagodzony o 15 pkt (5).

4. stopień umagicznienia:

Bransolety królowej reptillionów – *Legenda:* mogą być odnajdywane pojedynczo lub w parze (50% szansa na obie możliwości). Ich działanie znane jest sędziwym władcom i klerykom reptilliońskim. Bardzo poszukiwane przez elitę reptilliońskich kobiet.

Opis: działają tylko razem (założone na obu rękach) (1). Magia bransolet oddziałuje tylko na reptillionki (2), po wypowiedzeniu hasła (3) "ssaass" (4) i potarciu o złoty przedmiot (5). Po uaktywnieniu i upływie k100 rund ciało reptillionki pokrywa się grubymi, złoto błyszczącymi łuskami (6). Od tej chwili same bransolety widoczne są już tylko jako skórne zgrubienia wokół nadgarstków (7). Magia bransolet umagicznia łuski skórnego pancerza reptillionki (8). Cała skóra reptillionki ma od tej chwili następujące parametry: 80 pkt obrony (9) i po 250 pkt wyparowań na każdy rodzaj ciosu fizycznego (10). Funkcjonalnie przypomina to zbroję odlewaną (a więc daje +25 pkt do odporności nr 7, 8, 9 i 10 oraz 10-krotnie łagodzi efekty czynników, działających na te odporności) (10). Dodatkowo jeszcze magia bransolet daje 25 pkt do odporności nr 4 (ważne przy wskrzeszaniu) (11). Zwiększeniu ulega też SF (o 100 pkt) i PR (o 50% – a więc np. ze 150 na 225) (12). Reptillionka w owej legendarnej "zbroi" traktowana jest tak, jakby jej status społeczny był o jeden stopień wyższy (13).

Całość można zdjąć tylko poprzez rozproszenie magii (14) (wydatkując 1001 PM) (15). Samoistnie zbroja znika samoistnie (w przeciągu 1k100 rund, kurcząc się do pierwotnego kształtu bransolet) podczas porodu (16) lub jeżeli w przeciągu 5 lat od jej założenia nosząca ją osoba nie stanie się brzemienna (!) (17). W wypadku założenia cięższego stroju lub zbroi, stosuje się ograniczenia analogiczne do walki w trudnych warunkach (18).



Ordery, spinki, broszki, kolczyki:

1. stopień umagicznienia:

Broszka iluzyjnej wartości – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Ordery cech – działa jak kamień o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Spinka przekupstwa – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Kolczyki nadziei – działa jak moneta o tej samej nazwie.

Order przyjaźni – noszący go w klapie ubrania bohater (1) nabywa czasowo (2) umiejętności pozytywnego oddziaływania na innych (3). Oznacza to, że rzuty na reakcję w stosunku do niego wykonuje się 2 razy i wybiera korzystniejszy wynik (4).

3. stopień umagicznienia:

Kolczyki miłości – kobieta (1), która je nosi (2) ma zwiększoną o 20 pkt PR (3). Raz w roku (4), kołysząc nimi przed oczyma ofiary (5) może zauroczyć wybranego mężczyznę (6) tak, by do szaleństwa się w niej zakochał (7). Zauroczenie nie skutkuje, jeżeli ofiara zna moc tego przedmiotu (8), odczuwa nienawiść w stosunku do właścicielki (9), jest wrogiej rasy czy nacji (10) lub wykona udany % rzut na odporność nr 1 z antyodpornością 50 pkt. W momencie ponownego użycia tych kolczyków poprzednie oddziaływanie zostaje przerwane (11).

Tabela stopni magicznych szat

Każdy magiczny przedmiot tego rodzaju jest dwukrotnie więcej wart niż normalny.

Rzuć 1k100:

01-10	przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM) – wyssanie go daje 1k10 PM (0. stopień umagicznienia)
11-25	przedmiot trwale umagiczniony – po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM (0. stopień umagicznienia)
26-50	1. stopień umagicznienia
51-76	2. stopień umagicznienia
76-99	3. stopień umagicznienia – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
100	4. lub wyższy stopień umagicznienia – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne

Ubrania (suknie):

1. stopień umagicznienia:

Szata ofiarna – noszona (1) przez kleryka (2) daje możliwość dwukrotnego rzutu na WI i ZW podczas modlitwy (wybiera się korzystniejszy wynik) (3). Po takim użyciu przedmiot ma 25% szansę utraty umagicznienia (4).

2. stopień umagicznienia:

Kamizelka twardości – nie można jej nosić ze zbroją – ani pod, ani na zbroi (1). To ograniczenie nie dotyczy tarcz i płaszczy (2). Kamizelka, bez względu na materiał i wykonanie, w chwili ataku na noszącego ją bohatera zapewnia 25 pkt obrony (3) i po 100 pkt wyparowań na każdy rodzaj ataków (4). Jej magia dziesięciokrotnie zwiększa naturalną wytrzymałość odzieży (średnio ma więc 130 lub mniej pkt wytrzymałości) (5).

Szaty liturgiczne – noszone (1) przez kleryka (2) dają użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.

Pumpy pominięcia – podczas ich noszenia (1) bohater znajduje się pod działaniem czaru Pominięcie (2) z antyodpornością 50 pkt (3). Używanie tego przedmiotu na co dzień w pobliżu rozumnych istot może spowodować niechęć, wrogość lub nawet być pretekstem do linczu (4).

Habit mroku – nie można go nosić razem ze zbroją (1). Standardowo działa jak Kamizelka twardości (2). Po 1k100 dniach noszenia postać może intuicyjnie nauczyć się go wykorzystywać (3). Oznacza to, że w mroku lub ciemności (4), po odpowiednim, trwającym 1 segment geście (5) postać staje się niewidzialna (6). Obowiązują jednak analogiczne restrykcje, jak przy czarze iluzjonisty Szata mroku (7). Ponadto swym działaniem (działa on jako zaklęcie) obejmuje także martwiaki (8). Odzienie ma też właściwość stałego ukrywania witalności (10).

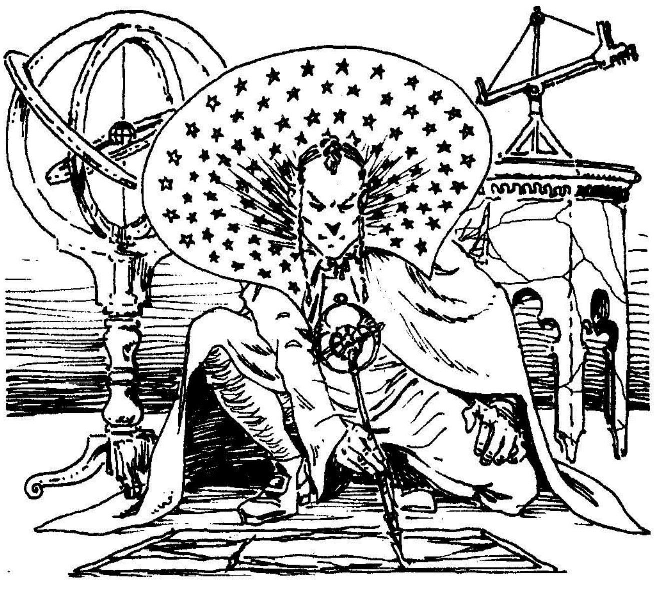
3. stopień umagicznienia:

Całun Łazarza – osoba, która go nosi (1) jest postrzegana jako brzydka i nędzna (2). Lepsze odzienie, założone pod tę szatę lub na nią (3) bardzo szybko się strzępi i wygląda jak łachman (4). Bohatera traktuje się tak, jakby jego PR była mniejsza o 100 pkt, a CH o 50 pkt (5). Jeżeli bohater nosił na sobie Całun nieprzerwanie przez minimum 100 dni (6), to w przypadku śmierci jest automatycznie wskrzeszany następnego dnia (7). Przy wykonywaniu rzutu na szok może wykonać 2 rzuty i wybrać korzystniejszy wynik (8).

Suknia ognia – noszący ją (1) jest odporny na niemagiczny ogień, żar i gorąco (2). W wypadku tych samych czynników magicznych suknia osłabia ich działanie o 1k100 x10 obrażeń w każdej rundzie (3). Raz dziennie (bez potrzeby wydatkowania PM) (4) po udanym % rzucie na UM (zmniejszone o 50 pkt) (5) pozwala rzucić po 1 czarze z następujących (6): Płonące dłonie (7), Ognista kula (8),

Symbol Ognia (9), Symbol strażniczy ognia (10), jeżeli bohater posiada minimum 150 pkt UM (11), także Spopielenia (12). Suknia działa też analogicznie jak Kamizelka Twardości (13).

Cieknąca Szata – nie można jej nosić razem ze zbroją (1). Normalnie działa jak Kamizelka Twardości (2). W momencie zapięcia jej na ostatni guzik (3) przybiera ciemną barwę (4) i pokrywa się lepką, ciemną substancją (po rozpięciu te efekty mijają) (5). Zapięta chroni całkowicie przed jakąkolwiek trucizną kontaktową (6) lub trującym gazem (aż do rozpięcia) (7). Dodatkowo broń, która dotknie zapiętej szaty ulega zatruciu kontaktową trucizną (8). Ma ona działanie natychmiastowe (9) i traktowana jest jako silnie raniąca (10). Noszący szatę jest na nią oczywiście niewrażliwy (11). Trucizna pokrywająca szatę na innych może zadziałać już nawet w momencie dotknięcia się do niej nie osłoniętym ciałem (12). Zapięta szata zwiększa dodatkowo obronę o 25 pkt (13).



Czarna/Biała Szata (po 50% szansy na każdą) – nie można jej nosić razem ze zbroją (1). Normalnie działa jak Kamizelka Twardości (2). Używający ją i posiadający zarazem zły/dobry charakter (3) w obliczu dziejącego się dobra/zła (4) może wpaść (jeśli zechce) w furię (5). Dzieje się tak automatycznie w momencie walki z istotą dobrą/złą (6). Magia tego odzienia daje te same właściwości co kamień doświadczenia (7) i moneta szczęścia (8). Raz dziennie (bez wydatkowania PM) (9) pozwala rzucić po następującym czarze (10): Aureola dobra/zła (11), Spotęgowanie dobra/zła (12), Uderzenie dobra/zła (13) i Światłość/Czerń (14). Czary te mają moc 10 POZ (15).

Szata Magii – nie można jej nosić razem ze zbroją (1). Standardowo ma wszystkie właściwości Kamizelki Twardości (2). Noszona przez czarodzieja zwiększa jego magiczne właściwości (3). Oznacza to, że postać może dwa razy szybciej przypominać sobie formuły czarów nie autorytatywnych (4), a ponadto każdy rzucony przez nią czar zyskuje dwukrotnie większą antyodporność (5). Ponadto czarodziej zyskuje też +50 pkt do UM i INT (6), oraz 25 pkt Antymagii (nie kumuluje się ona z inną) (7). Raz dziennie (bez wydatkowania PM) (9) pozwala rzucić po następującym czarze (10): Magiczny Pocisk (11), Światło (12), Niewidzialność (13), Wzmocnienie czaru (14). Czary te mają moc 10 POZ (15).

4. stopień umagicznienia:

Gwiezdna Szata – *Legenda:* przedmiot ten jest bardzo poszukiwany przez astrologów. Szansa zdobycia tej szaty kusi nawet osiadłych astrologów. Posiadanie jej jest jednym z warunków przynależności do elitarnego, astrologicznego bractwa znanego pod nazwą Bractwo Białych Gwiazd.

Opis: może ją nosić tylko astrolog (z min. 1 POZ) (1). Podczas noszenia zamiast zbroi (jakiejkolwiek) (2) pozwala dwukrotnie zwiększyć antyodporność czarów (3). Dodatkowo astrolog ma powiększony każdy współczynnik podstawowy o 20 pkt (ZW wzrasta tylko o 5 pkt) (4). Każdy czar rzucony w tej szacie traktuje się, jakby był rzucony o 2 POZ wyżej (5). Dodatkowo astrolog zużywa na czary o połowę mniej PM (6). W wypadku rzucenia na Gwiezdną Szatę czaru o tej samej nazwie, uzyskuje się podwójną ilość obrony i gwiazdek (7). Te ostatnie nie schodzą po zdjęciu ubrania, ale tylko pod wpływem obrażeń (8). Odzienie to ma własności Kamizelki Twardości (9). Szata ta daje też analogiczną premię co zdolność nadnaturalna szczęściarz (patrz też opis odpowiedniej monety) (10).

Smoczy Kubrak – *Legenda:* przedmioty te są pilnie poszukiwane przez najprzeróżniejsze smocze bractwa.

Opis: nie można jej nosić razem ze zbroją (1). Standardowo ma własności Kamizelki Twardości (2). Jeżeli w promieniu 1000 metrów (ale nie pod ziemią) znajduje się jakikolwiek smok (3), kubrak przybiera kolor odpowiadający barwie łuski tego smoka (4) i uaktywnia pozostałe właściwości (5). Przybiera własności łuskowej zbroi smoczej. Parametry tej zbroi (pomnożone razy dwa jako, że magiczna) są sumowane z dotychczasowymi (7). Naturalna ŻYW, SF i PR wzrasta w tym czasie dwukrotnie (8). Dodatkowo też postać zyskuje + 50 pkt do wszystkich biegłości (9), do UM (10) i do antyodporności rzucanych czarów (11). W tym też czasie postać dysponuje zdolnością Podtrzymanie życia (adekwatną do swego POZ) (12) i 50 pkt (%) Antymagią (która jednakże nie kumuluje się z inną) (13). Kubrak ma też właściwość 10-krotnego zmniejszania obrażeń od każdego zionięcia smoka lub smokopodobnej istoty (14). Po wyjściu z zasięgu oddziaływania obecności smoka wszystkie cechy te natychmiast zanikają (15).

Płaszcze:

1. stopień umagicznienia:

Płaszcz twardości – Legenda: wytwarza się go z błony ze skrzydeł dużych smoków. Jest tak cienki i delikatny, że zazwyczaj naszywa się go na inny płaszcz.

Opis: Tę cieniutką tunikę można naszyć na inny płaszcz lub nosić oddzielnie (1). W tym drugim przypadku jej magia może się kumulować z innym magicznym płaszczem, szatą lub zbroją (2). Ten płaszcz zapewnia 25 pkt obrony (4) i po 100 pkt wyparowań na każdy rodzaj ataków (5). Jego magia dziesięciokrotnie zwiększa naturalną wytrzymałość odzieży z którą jest zeszyta (sam ma około 50 lub mniej pkt wytrzymałości) (6).

2. stopień umagicznienia:

Peleryna Latania – postać ją nosząca (1), jeśli schwyci za jej końce (2) i wypowie hasło (3) IRV-AL (4), to może użyć ją na wzór iluzjonistycznego czaru Magiczne skrzydła (5), choć w odróżnieniu od czaru nie ma czasowych ograniczeń (6). Korzystając z tego przedmiotu nie można obciążyć się bardziej niż posiada się 1/10 pkt UM w przeliczeniu na pkt SF (7).

Peleryna Niewidzialności – jeżeli noszący ją (1) zapnie spinkę pod szyją (2 segmenty) (2), to staje się niewidzialny (3). Niewidzialność ta schodzi analogicznie jak w wypadku odpowiedniego czaru iluzjonisty (3).

Płaszcz Ochrony przed Złą Pogodą – postać otulona nim dokładnie (1) chroniona jest magicznie przed każdym wiatrem, deszczem i zimnem lub upałem (2). Dodatkowo chroni to przed naturalnymi wyładowaniami elektrycznymi (3).

3. stopień umagicznienia:

Płaszcz Ochrony przed Ogniem i Zimnem – postać otulona nim dokładnie (1) chroniona jest magicznie przed każdym naturalnym ogniem i mrozem (2). W wypadku tych samych czynników magicznych postać traktowana jest, jakby miała bariera odpornościową (3). Dotyczy ona tylko odporności nr 8 (4) i jej moc równa jest 1k50x10 pkt (5). Jest ona stała dla każdego przedmiotu (6). Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły moc bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) (7). Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii (8).

Kapelusze i kaptury:

1. stopień umagicznienia:

Beret Ocalenia – postać nosząca go na głowie (1) jest chroniona iluzjonistycznym czarem Ocalenie (2). Działa on automatycznie podczas zagrożenia życia posiadacza beretu (3). Każdy właściciel tylko raz otrzymuje tę ochronę (4).

2. stopień umagicznienia:

Czapka Niewidka – działa jak Peleryna Niewidzialności.

Turban Infrawizji – działa jak talizman o tej samej nazwie.

Kaptur Ochrony przed Złą Pogodą – działa jak płaszcz o tej samej nazwie.

Czarodziejski Kapelusz – każdy czarodziej mający go na głowie (1) ma dodatkowo 10 pkt antyodporności (2). Ponadto PM użyty z własnej ŻYW zadaje tylko połowę obrażeń (3).

3. stopień umagicznienia:

Kaptur Odporności Psychicznej – działa analogicznie, jak talizman o tej samej nazwie.

Pasy:

1. stopień umagicznienia:

Pasy Cech – działa jak kamień o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Pas Niedźwiedziej Siły – postać nosząca ten pas (1) ma SF równą 200 pkt (2). Jeżeli postać ma większą SF od 200 pkt to przedmiot ten nic jej nie daje (3). Jeżeli postać nosząca ten pas otrzyma obrażenia przekraczające połowę ŻYW, to automatycznie wpada w furię (4). Magia tego przedmiotu w innych przypadkach nie kumuluje się z furią (5). W wypadku posiadania zbroi pas oplata się wokół niej (6). Jego wytrzymałość równa jest 50 pkt

Pas Trollowej Siły – postać nosząca ten pas (1) osiąga SF równą 400 pkt (2). Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furią (3). W wypadku posiadania zbroi pas ten oplata się wokół niej (6). Jego wytrzymałość równa jest 50 pkt.

3. stopień umagicznienia:

Pas Bawolej Siły – postać nosząca ten pas (1) osiąga SF równą 600 pkt (2). Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furią (3). W momencie zakładania tego przedmiotu postać musi wykonać % rzut na akt. ZR (4). Nieudany rzut oznacza, że postać nabawiła się kontuzji (np. złamanie żeber) (5) i na k100 dni wymaga rekonwalescencji (6). Nie wyleczona kontuzja powoduje te same ograniczenia, co walka w trudnych warunkach (7) . W wypadku posiadania zbroi pas ten oplata się wokół niej (8). Jego wytrzymałość równa jest 70 pkt.

Pas Giganciej Siły – postać nosząca ten pas (1) osiąga SF równą 800 pkt (2). Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furią (3). W momencie zakładania tego przedmiotu postać musi wykonać % rzut na połowę akt. ZR (4). Nieudany rzut oznacza, że postać nabawiła się ciężkiej kontuzji (np. złamania żeber) (5) i przez 2k100 dni wymaga rekonwalescencji (6). Nie wyleczona kontuzja powoduje te same ograniczenia, co walka w trudnych warunkach (7). W wypadku posiadania zbroi pas ten oplata się wokół niej (8). Jego wytrzymałość równa jest 90 pkt.

4. stopień umagicznienia:

Białych Krasnoludów – postać nosząca ten pas (1) zyskuje możliwość natychmiastowej regeneracji połowy obrażeń (2) od każdego fizycznego zranienia, które właśnie otrzymała (3). Automatycznie zasklepiają się też wszelkie trudno gojące się rany (4) i powstrzymana zostaje agonia (5). Żywym istotom zwiększa dwukrotnie odporność na szok (nr 4) (6) i daje +10 pkt obrony (7) i 40 wyparowań na każdy rodzaj ataków (8).

Rękawice:

Na rękawice można rzucić czar Umagicznienie broni. Wartości, które on dadaje liczą się jednak tylko przy walkach typu boks.

2. stopień umagicznienia:

Rękawiczki Zręczności – nosząca je postać (1) ma aktualną ZR manipulacyjną zwiększoną o 50 pkt (2). Przyrost ten nie zwiększa obrony, jednakże liczy się przy Trafianiu (+5 pkt) (3). Rękawice dostosowują się do rozmiaru rąk użytkownika (4).

Rękawice Siły – używanie każdej z rękawic (1) zwiększa SF o 100 pkt (para o 200) (2).

Rękawiczki Złodziejskie – każda czynność manipulacyjna wykonywana w tych rękawicach (1) ma szansę o 10 pkt większą, że się powiedzie (2). Rękawice dostosowują się do rozmiaru rąk użytkownika (4).

Rękawiczki Niewrażliwości na Kwas – chronią całkowicie dłonie (1) przed każdą siłą żrącą kwasu, zasady, soków trawiennych, śluzów itp. (2).

3. stopień umagicznienia:

Rękawice Pancerne – bohater, który uderzył pięścią obleczoną w tą metalową, rycerską rękawicę (1) ogłusza ofiarę, jeżeli nie wykonała ona udanego % rzutu na odporność nr 4 z antyodpornością równą 50 pkt (2). W wypadku trafienia nie wywołującego zranienia wynik % rzutu na Trafienie w granicach do 1/5 wartości całkowitego Trafienia także może ogłuszyć (3). W walce na pięści rękawice te traktuje się, jakby przy 100% biegłości miały skuteczność 150 obrażeń obuchowych (4).

Buty:

2. stopień umagicznienia:

Buty Chodzenia po Wodzie – postać nosząca je (1) może stąpać po powierzchni wody (2). Patrz analogiczny czar druidyczny.

Trzewiki Chodzenia w Powietrzu – postać nosząca je (1) może stąpać w powietrzu (2). Patrz też analogiczny czar półboski.

Ciżemki Latania – postać w tych ciżemkach (1) może latać (2). Patrz też analogiczny czar maga.

Sandały Lewitacji – postać w tych sandałach (1) może wznosić się i opuszczać w pionie (2). Patrz też analogiczny czar maga.

Mokasyny Szybkości – postać w tych mokasynach (1) nabywa umiejętności dwukrotnie szybszego poruszania się po ziemi (2). Patrz też czar Przyspieszenie.

3. stopień umagicznienia:

Buty Siedmiomilowe – postać w tych butach nabywa umiejętności wykonywania słabo kontrolowanych skoków, ale na odległość nie większą niż około 10 kilometrów (1). Po każdym skoku męczy się dziesięciokrotnie szybciej niż normalnie (2). W wypadku przekroczenia limitu wytrzymałości na zmęczenie postać ma szansę (jeśli jest w powietrzu) spaść na ziemię w połowie skoku (3).

Szarfy, wstęgi:

2. stopień umagicznienia:

Stuła Liturgiczna – działa jak odpowiednia szata.

Wstążka Młodości – nosząc ją postać (1) starzeje się dwukrotnie wolniej (2).

Szarfa Honoru (dla kasty rycerskiej) – chroni sumienie rycerza przed konsekwencjami niehonorowego uczynku (ucieczka z pola walki itp. naruszenie kodeksu) (1). Działa tylko raz dla każdego z właścicieli (2).

3. stopień umagicznienia:

Wstęga Gwiazd – posiada ona na swej powierzchni 1k100x10 białych magicznych gwiazdeczek (każda wstęga posiada inną ich ilość) (1). Jedna gwiazdeczka chroni przed otrzymaniem 1 obrażenia, po czym gaśnie (czernieje) (2). Jeśli przedmiot ten przebywa pod bezpośrednim światłem nocnych gwiazd (3), to światło gwiazd odradza jedną gwiazdkę na godzinę (4). Przedmiot ten jest kumulatywny z czarem Gwiezdna szata (5), ale działa dopiero po wyczerpaniu gwiazdeczek z czaru (6).

Wstęga Mostu – rozwinięta w kierunku szczeliny, uskoku, rzeki (1), o maksymalnej długości 2 metry na każde 10 pkt UM rozwijającego ją (2) przekształca się w kładkę–most, umożliwiając przejście na drugą stronę (3). Most jest bez poręczy i ma szerokość 2 metrów (4). Podczas jego przekraczania MG ma prawo wymagać % rzutu na ZR. Pociągając za koniec mostu zwija się go do pierwotnego stanu wstęgi (6). Może to oczywiście spowodować zaskakujące zniknięcie gruntu pod nogami istot, które aktualnie znajdowały się na moście (7).



Ilustracja: Małgorzata Pudlik

Vademecum cen

Koszty stawiania umocnień i budowli

Poniższy tekst odnosi się w zasadzie tylko do Archipelagu Centralnego. Na każdym innym archipelagu ceny mogą być znacznie zmodyfikowane. Przykładem tego jest Archipelag Zachodni, gdzie wyższy poziom techniki budowlanej pozwala nawet dwukrotnie obniżyć koszty. Z kolei na lodowatych częściach Archipelagów Północnych wykorzystuje się często zamiast kamienia bryły lodu.

Każdy, kto zdobędzie zbrojnie dla siebie lub wybuduje na stałe daną budowlę otrzymuje PD. Są one przyznawane za tzw. zdobyty majątek stały i ich suma nie powinna przekraczać 1/1000 części ceny budowli. Na przykład, jeżeli drużyna awanturników zdobędzie bez niczyjej pomocy duży zamek i prawnie go sobie przywłaszczy, wtedy do podziału przypada na nią 4600 PD. Jeżeli jednak w jakiś sposób go stracą lub przekażą komuś innemu, wtedy MG powinien odebrać im PD przyznane za tę budowlę. Oczywiście nie oznacza to straty POZ, jeżeli bohaterowie zdążyli wcześniej awansować.

W wypadku sprzedaży większej budowli otrzymuje się z reguły 1/10 część jej wartości. W wypadku starych budowli lub znajdujących się na terenach zagrożonych, cena może być nawet zmniejszona do 1/100 części wartości. Udane targowanie, wyjątkowe znajomości w Radzie Miasta lub/i wieloletnie szukanie nabywcy może dwukrotnie zwiększyć tę cenę. Prawo do pierwokupu każdej budowli ma Katan, a tuż po nim Rada Miasta. O ile przedstawicieli tego pierwszego nie interesuje nic poza dużymi wioskami, zamkami lub twierdzami, to Rada Miasta (o ile ma pieniądze) nigdy nie pogardzi nadarzającą się okazją.

Prawnie kupić większą budowlę można tylko poprzez pośrednictwo właściciela krainy lub Rady Miasta. Nawet za dość stare budowle (ale w dobrym stanie) trzeba zapłacić cenę podaną przy ich opisie. W większych miastach budowle te mają oczywiście większą wartość i większe znaczenie.

UMOCNIENIA:

ostrokół: 3 zł za 1 metr długości o dwumetrowej wysokości i metrowej głębokości w ziemi. Rząd tych pali wbity jest najczęściej pod kątem 45-60 stopni na zewnątrz. Uniemożliwia to praktycznie wyłamanie, aczkolwiek istnieje możliwość podważenia pojedynczych belek, jeżeli użyje się około 600 SF lub 150 kg Ostrokół ten bardzo utrudnia wspinaczkę. Jeżeli już ktoś się na to zdecyduje, musi wykonać % rzut na ZR aktualną -40. W wypadku próby sforsowania ostrokołu konno, wymagany jest % rzut na zdolności jeździeckie -30 pkt, oraz następnie na ZR akt. konia -20. Pierwszy udany oznacza przymuszenie konia do skoku, zaś następny udany skok ponad ostrzami pali. W wypadku nieudanego pierwszego rzutu może nastąpić upadek jeźdźca z konia (MG może wymagać ponownego % rzutu na zdolności jeździeckie). W wypadku nieudanego skoku koń nadziewa się na ostrza pali otrzymując 250 +/-50 obrażeń kłutych. Wytrzymałość mechaniczna 200 + 1k100 pkt W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10-krotnie większy, ale za to uniemożliwia sforsowanie przez wierzchowce.

palisada: 5 zł za 1 metr długości o 3 metrowej wysokości i dwumetrowej głębokości w ziemi. Do wyłamania trzeba użyć 1250 SF. Wytrzymałość mechaniczna 200 + 1k100 pkt. W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10-krotnie większy. Podczas próby wspinaczki na każdy metr powyżej pierwszego wymagany jest % rzut na akt. ZR, zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. Udany rzut oznacza pokonanie 1 metra wysokości. Trwa to 1 rundę. Dla przypomnienia: palisada to pionowy rząd drewnianych pali, ustawionych w linii i ściśle przylegających do siebie.

nasyp: 0,25 zł za 1 metr sześcienny. Nasyp powinien mieć 2 metry średnicy u podstawy za każde 2 metry swej wysokości. Schodzący i wchodzący na nasyp muszą wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany oznacza ześliźnięcie się i/lub „sturlanie".

nasyp z palisadą lub ostrokołem: koszt zależny od wielkości nasypu i palisady/ostrokołu. Nasyp umożliwia umocowanie pali bez potrzeby wkopywania, o ile sięga on 2/5 ich wysokości.

fosa płytka/rów (o głębokości mniejszej niż 2 metry): 10 zł za odcinek 1 metra długości fosy, 2 m szerokości i 2 m głębokości. Koszt zasypania analogiczny jak w wypadku nasypu. Podczas forsowania TR, OBR, UM i WI zmniejszone są do 1/4. Posiadający zdolność walki w trudnych warunkach mają ograniczenia o połowę mniejsze (do 1/2). Metr szerokości płytkiej fosy pokonuje się w ciągu 1 rundy. Długość fosy z reguły jest o 25% większa od długości murów.

fosa głęboka (o głębokości większej niż 2 metry): 100 zł za odcinek 1 metra długości fosy, 4 m szerokości i 4 m głębokości. Koszt zasypania analogiczny jak w wypadku wysokiego nasypu. Uniemożliwia sforsowanie bez użycia tratw lub przepłynięcia wpław. Długość fosy jest z reguły o 25% większa od długości murów.

obronna brama: 2 tys. zł. Drewniane, pogrubione wrota o skrzydłach 2 metry długości na 4 metry wysokości (każde), dodatkowo wzmocnione grubymi żelaznymi okuciami (1x500 zł). Obudowane od zewnątrz kamiennym murem (2x100 zł). Nad bramą znajdują się zamknięte od góry blanki z 5 strzelnicami (6x200 zł). Wewnątrz jest palenisko i 5 kotłów na wrzątek (5x20 zł). Do wyważenia takiej bramy potrzeba na raz 2500 pkt SF. Wytrzymałość mechaniczna 500+2k100 pkt.

otwarte blanki: 100 zł za 1 metr linii muru. Mają one 1 metr wysokości i półmetrową grubość oraz 1,75 metra chodnika po wewnętrznej stronie.

zamknięte blanki: 200 zł za 1metr linii muru. Mają one po obydwu stronach 2 metry wysokości i półmetrową grubość oraz otwór strzelniczy. Pokrywa je drewniany dach. Wewnątrz znajduje się korytarz o 1 metrowej szerokości.

obronny mur: 1 metr sześcienny 10 zł (wliczony budulec, jego transport i robocizna); każdy dodatkowy metr wysokości kosztuje 10 sztuk złota więcej. Odcinek muru o podstawie metra kwadratowego i wysokości 4 metrów kosztuje 100 zł.

WIEŻE:

obronna wieża: 10 tys. zł. za pierwszą kondygnację + 10 tys. zł. za każdą dodatkową (wliczony budulec, jego transport i robocizna). Mur ma grubość około 1 metra. Wysokość kondygnacji: 5metrów + trzymetrowe fundamenty dla każdej kondygnacji. Dodatkowo drewniany strop, drewniane schody, podstawowe meble i okna-wizjery.

Odmiany wież:

wieża obserwacyjna: Najczęściej dwukondygnacyjna i wyposażona w kuszę wałową (+100 bełtów). Stała załoga liczy 5-10 gwardzistów.

wieża strażnicza: Najczęściej trójkondygnacyjna i wyposażona w 2 kusze wałowe (+250 bełtów). Stała załoga liczy 10-20 gwardzistów.

wieża strzelnicza: Najczęściej czterokondygnacyjna i wyposażona w 3 kusze wałowe (+400 bełtów). Stała załoga liczy 15-30 gwardzistów.

wieża astrologiczna: Najczęściej trójkondygnacyjna i o dwukrotnie większej podstawie. Dodatkowo wyposażona w duży teleskop i pracownię astrologiczną (+2 tys.zł).

wieża maga: około 50 tys. Czterokondygnacyjna i o połowę mniej solidnych murach. Oznacza to automatycznie mniejszą wytrzymałość, ale i mniejsze o połowę koszty. Często też, zależnie od możliwości czarodzieja, wyposażona jest w pracownię, bibliotekę lub/i „magiczny tron".

POJEDYNCZE BUDOWLE LUB GOSPODARSTWA:

drewniany domek/magazyn: (2 okna, drzwi, murowany komin) 750 szt. zł. Ma on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach, zbudowana jest z drewnianych bali o pięciometrowej długości i około 20 cm średnicy. Koszt materiału (150 zł), rzetelne zamocowanie (150 zł), uszczelnienie wikliną lub/i gliną (150 zł), ozdobienie (75 zł) i pomalowanie (75 zł) daje za surowy budynek koszt około 600 szt zł. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk zł, zaś drzwi 30 szt. zł. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt. zł. (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5 cm grubości) kosztują 10 szt zł. Do wyważenia ich potrzebna SF min. 400 pkt (50+ 1k50 pkt wytrzymałości). Domki te są wyposażone najczęściej w piec. Koszt standardowego pieca waha się w granicach 40-60 sztuk zł. Uwaga: Dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kosztu niższej kondygnacji +750 szt. zł. Na przykład domek 3 kondygnacyjny (parter i 2 piętra) będzie kosztował minimum 4,5 tys. zł. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic drewnianych domów.

Inne dodatki:

piwnica/podziemne przejście: (odcinek 2x2x2 metry) łącznie 50 szt. zł. Wykopanie odpowiedniego pomieszczenia kosztuje 20 zł. Obudowanie ścian drewnem lub kamieniem podwaja koszty wykopanego pomieszczenia. Stempel podpierający strop kosztuje 5 zł, zaś schody drewniane z klapą 5 zł.

stajnia/stodoła/obora: (2 małe okna, wrota) 550 szt. zł. Ma ona 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z drewnianych bali o początkowej 5 metrowej długości i około 20 cm średnicy. Koszt materiału (150 zł), rzetelne zamocowanie (150 zł), uszczelnienie wikliną lub/i gliną (150 zł) daje za surowy budynek koszt około 450 szt. zł. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 4 sztuk zł, zaś na drzwi 60 szt. zł. Założenie małego okna (tylko okiennice) kosztuje 1 szt. zł. Drzwi dwuskrzydłowe, drewniane, grube (ok. 10 cm grubości) kosztują 30 szt. zł. Do ich wyważenia potrzebna SF min. 800 pkt (100 + 1k100

pkt wytrzymałości).

kamienna studnia (o średnicy 1 metra): 20 sztuk złota za obudowę i pierwsze 2 metry + dodatkowo 10 sztuk zlt do poprzedniej ceny za każdą dodatkową głębokość 2 metrów. Przykładowo za dwumetrowej głębokości studnię płaci się 20 złt, a za 10-metrową 200 (20+30+40+50+60). W zależności od poziomu wód gruntowych standardowa studnia powinna mieć głębokość 1k50 metrów.

murowany domek: (2 okna, drzwi, murowany komin) średnio 1250 szt. złt. Ma on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach, zbudowana jest z dużych cegieł lub z kamiennych bloków. Całość znajduje się na mocnych fundamentach. Grubość ścian około 50 cm. Koszt budowy (wraz z budulcem, transportem i robocizną): około 700 złt; otynkowanie: 300. Najczęściej domy takie lekko się ozdabia (50 szt. złt) i maluje od wewnątrz (50 szt. złt). Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk złt, zaś na drzwi 30szt. złt. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt. złt. (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5 cm grubości) kosztują 10 szt. złt. Do wyważenia ich potrzeba min. 400 pkt SF (50 + 1k50 pkt wytrzymałości). Domki są najczęściej wyposażone w piec. Koszt standardowego waha się w granicach 40-60 sztuk złt. Uwaga: dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kosztu niższej kondygnacji +1250 szt. złt. Na przykład domek trójkondygnacyjny (parter i 2 piętra) będzie kosztował minimum 7,5 tys. złt. W większych miastach koszt gotowego już domku jest średnio 5-krotnie wyższy, zaś w stolicach nawet 10-krotnie.

Odmiany wiejskich gospodarstw:

małe gospodarstwo: (dla około 2-5 osób) zależnie od budulca 2500/3000 szt. złt. W jego skład wchodzi drewniany albo murowany dom (750/1250), stajnia (550), stodoła (550), obora (550), ogrodzenie (50). Całość wraz z ogródkiem (50 złt) zajmuje powierzchnię około 200 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 10 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

średnie gospodarstwo: (dla około 5-10 osób) zależnie od budulca 5000/6000. W jego skład wchodzi duży (a więc podwójny) drewniany lub murowany dom (1500/2500), duża stajnia (1100), duża stodoła (1100), obora (550), magazyn (550), ogrodzenie (100). Całość wraz z ogródkiem (100 złt) zajmuje powierzchnię około 500 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 20 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

duże gospodarstwo: (dla około 5-20 osób) zależnie od budulca 10 000/13 000. W jego skład wchodzą 2 bardzo duże (potrójne) drewniane lub murowane domy (2x2250/2x3750), duża stajnia (1100), duża stodoła (1100), obora (550), magazyn (550), duży warsztat wraz z narzędziami (np. stolarski) (1500), murowane ogrodzenie (600). Całość wraz z ogródkiem (200 złt) zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 50 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

kamienica/rząd zabudowań: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio drożej w zależności od wielkości i liczby pięter. Typowa murowana kamienica (3 kondygnacje, po 8 standardowych pokoi na piętrze) kosztuje około 60 tys. szt. złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy.

drewniany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku drewnianego domku, z tym, że odpowiednio drożej w zależności od wielkości i liczby pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) drewniany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 18 tys. szt. złt. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic takich budowli.

murowany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio drożej w zależności od wielkości i liczby pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) murowany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 30 tys. szt. złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy.

BUDOWLE SAKRALNE:

kapliczka: koszt standardowej kapliczki (ołtarzyk, płaskorzeźby, malowidła) waha się *od 200 do 5000 sztuk złota.* Zgromadzone tu w ciągu 10 lat dobra są warte 1k100 x10 sztuk złota.

świątynie: W zależności od religii, majętności mieszkańców i odmiany budowli ceny są bardzo zmienne. Świątynie można podzielić na trzy kategorie.

mała świątynka: minimum 15 tys. szt. złt. Zajmuje powierzchnię 4 typowych domów (około 100 metrów kwadratowych). Całość najczęściej jest murowana lub zbudowana z kamiennych bloków (10 tys. szt. złt). Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary (500 złt) oraz rzeźbione metalowe wrota (500 szt. złota). Mają one około 5 cm grubości (2250 pkt wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt SF. Z tyłu świątyni najczęściej znajdują się 2 małe, mieszkalne domki, komnaty lub jedno małe gospodarstwo (2,5 tys./3tys.). Wnętrze świątyni posiada najczęściej drewniane ławy (12x5 złt) i dość duży, choć prosto wykonany kamienny ołtarz (150 złt). Wystrój wnętrza upiększają malowidła (200-1000), płaskorzeźby (200-1000) i inne dzieła sztuki (100-1000). Zgromadzone tu w ciągu 10 lat dobra są warte 1k100x50 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki to 1-2 kleryków (6-10 POZ) z 1-5 uczniami (0-4 POZ). Świątynka taka rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 100 sztuk złota dla miejscowego władcy.

typowa świątynia: minimum 100 tys. szt. złt. Najczęściej dwukondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 400 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków (60 tys. szt. złt). Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary (1 tys. złt) oraz bogato rzeźbione metalowe wrota (1 tys.). Mają one około 5 cm grubości (2250 pkt wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt SF. Część świątyni od frontu zajmuje prawie 10 metrowej wysokości hala – tzw. nawa główna. Posiada ona wewnętrzne „loże" dla wyższej arystokracji (5x200), kilkanaście rzędów zdobionych ław (20x50 złt) oraz bogato zdobiony wielki ołtarz (10 tys.). Wystrój wnętrza upiększają malowidła (2000), płaskorzeźby (2000) i inne dzieła sztuki (5 tys.). Z tyłu mieści się mały hall, około 8 standardowych komnat i 10 małych cel. Na tyłach budynku znajduje się najczęściej średniej wielkości gospodarstwo (6 tys.). Pod świątynią mieszczą się najczęściej duże katakumby (4 tys. złt), w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza, w katakumbach lub w którejś komnacie jest ukryte przejście prowadzące na zewnątrz (120 metrów) (6 tys.). Zgromadzone tu w ciągu 10 lat dobra są warte 1k100 x100 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki to 1-5 kleryków (6-12 POZ) z k10 uczniami (0-4 POZ). Świątynia ta zobowiązana jest płacić za ochronę około 500 sztuk złota rocznie dla miejscowego władcy.

świątynia-katedra: minimum 375 tys. szt. złt. Najczęściej czterokondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków (240 tys. szt. złt). Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary (5 tys. złt) oraz trzy bogato rzeźbione, metalowe wrota (3x5 tys.). Mają one około 5 cm grubości (2250 pkt wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt SF. Nawa główna liczy prawie 15 metrów wysokości. Posiada ona nawy boczne – „loże" dla wyższej arystokracji (15x400), kilkadziesiąt rzędów zdobionych ław (80x50 złt) oraz bogato zdobiony, gigantyczny ołtarz (25 tys.). Wystrój wnętrza upiększają malowidła (5000), płaskorzeźby (5000) i inne dzieła sztuki (15 tys.). Tylnia część świątyni to duży hol, około 32 standardowych komnat i 40 małych cel. Znajduje się tu też duża biblioteka (1000 ksiąg) (11 tys.). Z tyłu świątyni najczęściej znajduje się duże gospodarstwo (13 tys.). Pod świątynią ciągną się ogromne katakumby (15 tys. złt), w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza w katakumbach i w którejś z komnat znajdują się ukryte przejścia, połączone ze sobą i prowadzące podziemnym korytarzem na zewnątrz (300 metrów) (15 tys.). Zgromadzone tu w ciągu 10 lat dobra są warte 1k100x1000 sztuk złota. Stali opiekunowie świątyni, to 1-5 wysokich rangą kleryków (10-16 POZ), 1k10 znaczniejszych kapłanów (6-10 POZ) i k50 uczniów (0-4 POZ). Świątynia ta rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 5000 sztuk złota dla miejscowego władcy.

KASZTELE:

Uwaga: Na Orkusie kasztelami są nazywane przystosowane do obrony, umocnione domy, nie posiadające specjalnych murów i wież.

mały kasztel: (powierzchnia około 15x15metrów) zależnie od odmiany 13,1 tys.–22 tys.–36 tys. Na Orkusie za mały kasztel uważany jest układ dwóch dwukomnatowych domków, stojących równolegle do siebie i połączonych murem. W odmianie „niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe (2x4 tys.), zaś w odmianie wysokiej dwu (2x6 tys.) lub nawet trójkondygnacyjne (2x12 tys.). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice (4x0,1 tys.). Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (12x150 złt lub 12x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), przez co przestrzeń pomiędzy nimi tworzy mały dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się obronna brama (2 tys. złt). Po drugiej stronie dziedzińca, na pewnej wysokości umocowane jest zadaszenie z drewnianych pali (100 złt). Pod nim mieści się otwarta stajnia, zaś nad nim stodoła. Mur po obydwu stronach dziedzińca, w przypadku odmiany wysokiej, ma otwarte blanki (12x100 złt), zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte (12x200 złt). Umeblowanie i wyposażenie standar-

dowe (około 75 zł/komnatę). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy i są one z reguły budowane tylko na przedmieściach.

średni kasztel: (powierzchnia około 20/20 metrów) zależnie od odmiany 19,5 tys.–56 tys.–94,5 tys. Na Orkusie za średni kasztel uważany jest układ 2 trójkomnatowych domków stojących równolegle do siebie, połączonych murem i mniej istotnymi zabudowaniami. W odmianie niskiej małego kasztelu domy te są parterowe (2x6 tys.), zaś w odmianie wysokiej dwu (2x18 tys.) lub nawet trójkondygnacyjne (2x36 tys.) – odmiana bardzo wysoka. Pod nimi znajdują się też małe piwnice (6x0,1 tys.). Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (20x100 zł lub 20x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), tworząc w ten sposób wewnętrzny dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się brama obronna (2 tys. zł). Po drugiej stronie dziedzińca znajduje się najczęściej murowana stajnia i stodoła (2x1 tys.). W odmianie wysokiej znajduje się nad nimi dodatkowa kondygnacja, dzięki czemu stajnia dwukrotnie większa, a stodoła mieści się tuż nad nią (2x3 tys.). Mur po obydwu stronach dziedzińca, w przypadku odmiany wysokiej, ma otwarte blanki (20x100 zł), zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte (20x200 zł). Umeblowanie i wyposażenie standardowe (około 75 zł/komnatę). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

duży kasztel: (powierzchnia około 25/25 metrów) zależnie od odmiany 45 tys.–110 tys.–208 tys. Na Orkusie za duży kasztel uważany jest układ czterech czteropokojowych domów, tworzących zamknięty kwadrat. W odmianie niskiej małego kasztelu domy te są parterowe (4x8 tys.), zaś w odmianie wysokiej dwu (4x24 tys.) lub nawet trójkondygnacyjne (4x48 tys.) – odmiana bardzo wysoka. Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice (12x0,1 tys.). Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Jedna ze środkowych, parterowych komnat jest przebudowana w taki sposób, że tworzy podwójną bramę obronną (2x2 tys.), prowadzącą na wewnętrzny dziedziniec. Boczne komnaty tego budynku zostają najczęściej przebudowane na stodołę i na dużą, podwójną stajnię. W odmianie wysokiej i bardzo wysokiej stajnia najczęściej składa się z 3 połączonych komnat, zaś podwójna stodoła i magazyn mieszczą się tuż nad nią. Na dziedzińcu znajduje się też głęboka, dobrej jakości studnia (25-metrowa – 1 tys.). Duży kasztel najczęściej wyposażony jest w podziemne, zapasowe wyjście (około 200 metrów – 5 tys.). Umeblowanie i wyposażenie standardowe (około 75 zł/komnatę). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy i z reguły budowane są one tylko na przedmieściach.

ZAMKI:

Uwaga: Na Orkusie zamkiem nazywa się budowlę otoczoną murem z blankami i obronnymi wieżami.

mały zamek: (powierzchnia około 50/50 metrów): 200 tys. szt. zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże dwukondygnacyjne (4x30 tys.), 1 obronna brama (1x2 tys.), mur 5 metrowej wysokości (4x7,5 tys.), otwarte blanki (4x5tys.), 1 parterowy rząd zabudowań mieszkalnych – 8 komnat (10 tys.), duża (podwójna) drewniana stajnia (1,5 tys.), podwójna drewniana stodoła (1 tys.), duży murowany magazyn (2,5), dobrej jakości studnia – 25 metrowa (1 tys.), 3 bardzo duże piwnice (0,6), podziemne zapasowe wyjście – około 300 metrów długości (7,5 tys.). Poza meblami (1 tys. zł) na wyposażeniu znajdują się też 4 kusze wałowe – po jednej + 100 bełtów na wieżę (1,5 tys.), oraz inne urządzenia, np.: furmanka, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy (1,4 tys.). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy.

średni zamek: (powierzchnia około 100/100 metrów) 1425 tys. szt. zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne (4x100 tys.) i 5 trójkondygnacyjnych (5x60 tys.), 2 obronne bramy (1x2 tys.), opuszczana żelazna krata (1x1 tys.), mur 10-metrowej wysokości i dwumetrowej grubości (4x110 tys.), zamknięte blanki (4x20 tys.), zwodzony most (1 tys.), płytka fosa (5 tys.), 1 dwukondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (32 komnaty) (60 tys.), 1 parterowy rząd zabudowań dla służby – 16 komnat (20 tys.), 1 mała świątynka (15 tys.), czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja (50 tys.), 2 duże (podwójne) drewniane stajnie (2x1,5 tys.), 2 podwójne drewniane stodoły (2x1 tys.), 4 duże murowane magazyny (4x2,5 tys.), dobrej jakości studnia (25 metrowa) (1 tys.), 30 bardzo dużych piwnic (30x200 zł), podziemne zapasowe wyjście – około 500 metrów długości (12,5 tys.). Poza meblami (6 tys.zł) na wyposażeniu znajdują się też 22 kusze wałowe (po 2 + 250 bełtów na wieżę niższą i po 3 + 400 bełtów na wyższą) (8,5 tys.), oraz inne urządzenia, np.: 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy (2 tys.). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy, a ponadto zamek nie jest otoczony fosą.

duży zamek: (powierzchnia około 200/200 metrów) 4600 tys. szt. zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne (4x100 tys.) i 10 trójkondygnacyjnych (10x60 tys.), 2 obronne bramy (2x2 tys.), opuszczana żelazna krata (1 tys.), zwodzony most (1 tys.), płytka zewnętrzna fosa (4x2,5 tys.), mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości (4x720 tys.), zamknięte blanki (4x40 tys.), 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych – 48 komnat (120 tys.), 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych – 32 komnaty (2x60 tys.), 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby (16 komnat) (2x20 tys.), świątynia (100 tys.), czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja (50 tys.), 4 duże (podwójne) drewniane stajnie (4x1,5 tys.), 4 podwójne drewniane stodoły (4x1 tys.), 4 duże murowane magazyny (4x2,5 tys.), 3 dobrej jakości studnie, każda minimum 25 metrowa (3x1 tys.), 30 bardzo dużych piwnic (30x200 zł), podziemne zapasowe wyjście – około 1000 metrów długości (25tys.). Poza meblami (36 tys. zł) na wyposażeniu znajdują się też 32 kusze wałowe (po 2 + 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 + 400 bełtów na wyższą) (13 tys.), oraz inne urządzenia, np.: 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy (10 tys.). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy.

zamek-twierdza: (powierzchnia około 150-250/150-250metrów) 6025 tys. szt. zł. W odróżnieniu od typowych zamków twierdze posiadają minimum 2 rzędy murów. W skład zamku-twierdzy wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne (4x100 tys.), 14 trójkondygnacyjnych (14x60 tys.) i 20 dwukondygnacyjnych (20x30 tys.), 4 obronne bramy (4x2 tys.), 2 opuszczane żelazne kraty (2x1 tys.), 2 duże zwodzone mosty (2x4 tys.), 2 głębokie fosy (zewnętrzna i wewnętrzna) (4x50 tys.), zewnętrzny mur 10 metrowej wysokości i dwumetrowej grubości (4x275 tys.), wewnętrzny mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości (4x540 tys.), otwarte blanki na zewnętrznym murze (4x25 tys.) i zamknięte blanki na wewnętrznym (4x30 tys.), 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych – 48 komnat (120 tys.), 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych – 32 komnaty (2x60 tys.), 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby – 16 komnat (2x20 tys.), mała świątynka (15 tys.), czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja (50 tys.), 2 duże (podwójne) drewniane stajnie (2x1,5 tys.), 2 podwójne drewniane stodoły (2x1 tys.), 4 duże murowane magazyny (4x2,5 tys.), 3 dobrej jakości studnie (każda minimum 25 metrowa) (3x1 tys.), 30 bardzo dużych piwnic (30x200 zł), 2 podziemne zapa-



sowe wyjścia (około 1000 metrów długości) (2x25 tys.). Poza meblami (36 tys. zł) na wyposażeniu znajduje się też 60 kusz wałowych (po 1 + 100 bełtów na wieżę niższą, po 2 + 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 + 400 bełtów na wyższą) (24 tys.), oraz inne urządzenia, np.: 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy (7 tys.). W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5-10-krotnie większy.

WIOSKI:

wioska (w języku orków „kir"):

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

wioska-osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 115 tys. szt. zł. Na jej terenie znajduje się mały kasztel (22 tys.) oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże (4x10 tys.), 5 średnich (5x5 tys.) i około 10 małych (10x2,5 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) (900), mównica (200) i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x200). Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z podatków 400 sztuk zł.

średnia wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 640 tys. szt. zł. Na jej terenie znajduje się średni kasztel (56 tys.), oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych (20x10 tys.), 50 średnich (50x5 tys.) i około 50 małych (50x2,5 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów) (5x900), mównica (200) i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x400). Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z podatków 4000 sztuk zł.

wielka wioska (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2000 tys. szt. zł. Na jej terenie znajduje się duży kasztel (110 tys.), czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja (50 tys.), oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych (50x13 tys.), 100 średnich (50x6 tys. + 50x5 tys.), 200 małych (100x3 tys. + 100x2,5 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy (2 tys.), 10 głębokich studni (25 metrów) (10x900), 5 mównic (200) i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x400), oraz kilka małych świątyń (5x15 tys.). Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z wszystkich podatków około 7000 sztuk zł.

wioska warowna (w języku orków „mor-kir"):

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

warowna wioska-osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 162 tys. szt. zł. Całość otoczona 5-metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo czterometrowej wysokości nasypem od wewnątrz (4x700). Do wnętrza wioski prowadzi gruba drewniana brama (200 zł). Do jej wyważenia potrzeba min. 800 pkt SF (100 + 1k100 pkt wytrzymałości). Na terenie osady znajduje się średni kasztel (56 tys.), oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże (4x10 tys.), 5 średnich (5x5 tys.) i około 10 małych (10x2,5 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) (900), mównica (200) i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x200). Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 400 sztuk zł.

warowna wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 965 tys. szt. zł. Całość otoczona 10-metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz (4x27 tys.). Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama (2 tys). Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże dwukondygnacyjne (2x30 tys.). Każda z wież posiada ciężką kuszę i zapas bełtów (2x150 zł). Na terenie wioski znajduje się duży kasztel (110 tys.) oraz murowane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych (20x13 tys.), 50 średnich (50x6 tys.) i około 50 małych (50x3 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów) (5x900), mównica (200), plac targowy (2 tys.), kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x400), jedna mała świątynka (15 tys.). Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 4000 sztuk zł.

wielka warowna wioska/małe miasteczko (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2490 tys. szt. zł. Całość otoczona 10-metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz (4x45 tys.). Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama (2 tys). Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże trójkondygnacyjne (2x60 tys.). Każda z wież posiada kuszę wałową i zapas bełtów (2x350 zł). Na terenie wioski znajduje się też mały zamek (200 tys.), czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja (50 tys.), oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych (50x13 tys.), 100 średnich (50x 6 tys. + 50x 5 tys.), 200 małych (100x3 tys. + 100x2,5 tys.)). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy (2 tys.), 10 głębokich studni (25 metrów) (10x900), 5 mównic (200), kilka małych świątynek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) (5x15tys.), oraz jedna większa (100 tys.). Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (zamku) otrzymuje z podatków chłopów i świątyń około 7000 sztuk zł.

Jak uzyskać zniżki:

Koszty większości budowli opisanych w tym tekście są dużo większe od możliwości finansowych wielu nawet niezmiernie bogatych rodzin. Nie oznacza to jednak, że takich budowli się nie buduje. Wręcz przeciwnie, co roku powstają nowe. Aby je jednak sfinansować, architekci, skrybowie i akademicy dokonują wielu poprawek w kosztorysie. Oto ich 13 najbardziej znanych pomysłów prowadzących do zmniejszenia kosztów.

1. Jeżeli bardzo blisko budowy znajdują się kamieniołomy lub lasy, wtedy koszty budowy mogą się obniżyć o około 10%.
2. Można zaoszczędzić na długości murów, wykorzystując naturalne, bardzo strome zbocza górskie lub przepaście. Bez problemu w górskiej okolicy można znaleźć miejsce, gdzie pionowa grań skalna może zastąpić jeden z 4 odcinków murów. Dużo trudniej znaleźć miejsce, gdzie pionowe skały zastąpią 2 odcinki muru, nie mówiąc już o trzech (tak jak np. w Gaście).
3. Jeżeli ktoś ma dobre znajomości wśród gigantów, cyklopów lub górskich trolli, może poprosić ich o pomoc przy stawianiu murów, co o około 10-krotnie potrafi zmniejszyć koszty stawiania muru do wysokości 10-15 metrów.
4. Pomoc dużego dorosłego smoka, gigantycznych sfinksów, gryfonów lub ptaków około 5-krotnie zmniejsza koszty stawiania każdego odcinka muru.
5. Pomoc półboga lub bardzo wysokopoziomowego czarodzieja może niezmiernie obniżyć koszty pracy, szczególnie te na dużych wysokościach. Problemem jednak jest tu ryzyko i ogromne koszty PM.
6. Można wykorzystać do pracy niewolników lub skazańców, co z reguły o połowę zmniejsza koszty i to nawet po odliczeniu kwot potrzebnych do opłacenia nadzorców i wszelkich strat. Niestety praca ich jest o połowę mniej wydajna (trwa dwa razy dłużej).
7. Wykorzystanie do budowy ludności zainteresowanej jak najszybszym skończeniem robót, albo krasnoludów o połowę przyspiesza szybkość prac. Najczęściej zdarza się tak, gdy ludność pomaga dobrowolnie, np. z obawy przed jakimś zagrożeniem (np. inwazją). Podwojenie efektywności prac ma też najczęściej miejsce przy potrojeniu stawek (co też podwaja ogólne koszty).
8. Można użyć do prac wyłącznie martwiaków (szczególnie kościotrupów), co zmniejsza koszty do 1/4. Problem wiąże się jedynie z ich nadzorem i wydawaniem poleceń. Mogą być jednak temu przeciwni paladyni, niektórzy kapłani lub druidzi i zażądać zaprzestania budowy.
9. Można użyć do prac istoty będące pod stałym wpływem uroku lub uzależnione od narkotyków, czy w jakikolwiek inny sposób, co zmniejsza koszty o połowę. Problem jest w tym, że nikt nie może się o tym dowiedzieć.
10. Można posłużyć się istotami z innych sfer egzystencji (demonami, mastugami, geniuszami, archonami), co zależnie od rodzaju usług potrafi istotnie zmniejszyć koszty. Istnieje jednak ryzyko naruszenia równowagi i zwrócenia na siebie uwagi nie tylko paladynów, czy druidów, ale nawet potężniejszych istot z innych sfer egzystencji.
11. Stawiając daną budowlę, można zrezygnować z niektórych jej mniej potrzebnych elementów. Oszczędza się więc, nie stawiając świątyń, wież dla czarodziejów, czy nie otaczając murów fosą.
12. Można zatrudnić do budowy rasy bardzo pracowite z natury (krasnoludy, reptillioni) lub wysoko kwalifikowanych pracowników, co może obniżyć koszty o 1/4. Aby jednak uzyskać ich pomoc, należy mieć duże znajomości.
13. Wykonując pracę niestarannie (np. niewolnicy, skazańcy lub martwiaki bez nadzoru), próbując oszczędzać na materiale lub zbyt szybko (za to niedokładnie) pracując, można oszczędzić nawet do 25% kosztów. Konsekwencją tego są jednak częste wypadki przy pracy, a także zmniejszona (np. o połowę) wytrzymałość budowli. W praktyce prędzej lub później może dojść do zawalenia się jakiegoś odcinka murów lub nawet całości. W wypadku takich budowli MG raz na k10 (premiowane) lat może uznać, że powstałe uszkodzenia zniszczyły ją o 1k100 %.

Uwaga: W ceny większych budowli wliczone są już koszty inwentaryzacji, spisania umowy i innych opłat manipulacyjnych. Wynoszą one średnio od 500 do 1000 sztuk zł.

Bractwo Białych Mieczy



Bractwo Białych Mieczy skupia wszystkich rycerzy, wojowników i wojujących kleryków o praworządnym dobrym charakterze. Służą oni jednemu fanatycznemu celowi – niszczeniu lub odsyłaniu wszelkich ewidentnie złych istot np: demonów, martwiaków, potworów.

Członkowie bractwa są wszędzie, gdzie nastąpiło zachwianie równowagi wywołane przez zło. Niekiedy Bractwo zajmuje się też fundacją wypraw najbardziej znanych awanturników, wyruszających do Labiryntów Śmierci lub w inne czeluści Zła, oraz zbrojną ochroną pielgrzymów.

Siedziby Bractwa:

Główną siedzibą jest największa twierdza w Tagarze Białej, siedmiopoziomowy zamek *"Grań Wiecznego Dobra"*. Stoi on po wschodniej stronie miasta i na nim to właśnie rozbijają się wszystkie najazdy armii z Tagary Ciemnej. Podziemia tej potężnej budowli łączą się korytarzami z największą, byłą krasnoludzką twierdzą Orkusa Tagar-dur.

Potężne, wielopoziomowe zamczyska – twierdze Bractwa Białych Mieczy znajdują się również w: Get-warr-garze, Archagaście, Timurlinie (Ciąg Elmanalu), Tabadanie, Grash-gar (Orcus Wschodni), elfickiej Oginie (Orcus Mały), stolicy królestwa Osmundu – Grua-gar (Ciąg Grua), oraz w Ketow Haran-garze (miasto-twierdza na Orkusie Świętym).

Bractwo Białych Mieczy ma również swoje siedziby także na innych Archipelagach. Najwięcej, bo aż pięć spośród nich mieści się na Zachodnim, cztery znajdują się na Północno-Zachodnim i cztery na Północno-Wschodnim, dwie na Archipelagu Południowo-Zachodnim, dwie na Południowym i Południowo-Wschodnim, zaś jedna na Wschodnim i ...Pajęczym.

Władcy Bractwa Białych Mieczy

Wielkim Mistrzem Braci Białych Mieczy jest Wielki Brat: Paladyn-Astrolog – stary (stukilkudziesięcioletni) książę, człowiek Waldorf Maron (wyznawca Asteriusza Wielkiego, główny przepowiadacz naruszeń równowagi – praw. dobry; 26 POZ paladyna; 24 POZ astrologa)

Mistrzem Bractwa w Tagarze Białej jest w zastępstwie Wielkiego Brata: Rycerz-Kapłan – sędziwy półork książę Dirgur (wyznawca Gorlama Walecznego, zwany "Szczęściarzem pięciu gwiazd"; praw. dobry; 23 POZ rycerza; 21 POZ kapłana)

Mistrzem Bractwa w Get-warr-garze jest w zastępstwie Wielkiego Brata: Wojownik-Druid – elfia księżniczka Eianawil Innuana (wyznawczyni Grama – honorowa członkini Wielkiego Kręgu równowagi – zwana "Ostrym Kwiatuszkiem") praw. dobra; 23 POZ wojownika; 19 POZ druida)

Warunki przyjęcia do Bractwa Białych Mieczy oraz ograniczenia, które nakłada ono na członków:

1. Należy na rzecz Bractwa wpłacić 10 tysięcy sztuk złota (lub równowartość w klejnotach). Mistrz Bractwa może jednak zmienić tę zasadę w przypadku, gdy nowicjusz w jakiś istotny sposób pomógł interesom Bractwa.
2. Nowicjusz musi być na co najmniej 10 poziomie kasty rycerskiej, żołnierskiej lub kleryckiej. W wyjątkowych sytuacjach Wielki Brat może udzielić zgody wysokopoziomowym czarodziejom.
3. Nowicjusz musi reprezentować praworządny dobry charakter. Podczas przyjmowania do Bractwa charakter jest magicznie sprawdzany. Zatajenie charakteru może zostać ukarane nawet śmiercią. Również później nowicjusz będzie poddawany kontroli charakteru i nie może się temu przeciwstawiać.
4. Nowicjusz musi złożyć w obecności starszych rangą członków Bractwa Dobrowolny Ślub Lojalności. Od tego czasu nie może mieć przed nimi żadnych tajemnic.
5. Dobrowolny Ślub Wierności Dobru – nowicjusz składa deklarację, stwierdzającą, że misyjne cele Bractwa są nadrzędne wobec własnych interesów. W wypadku podejmowania własnych misji należy uprzednio otrzymać zgodę i błogosławieństwo Rady Bractwa.
6. Nowicjusz musi również złożyć pisemną deklarację, że zgadza się przyjąć najwyższą karę, jeżeli zdradzi niepowołanym osobom tajemnice tej organizacji.
7. Nowicjusz musi podpisać deklarację, że będzie się niósł pomoc każdemu członkowi zakonu, jeżeli zaistnieje taka potrzeba. Obowiązuje to bez względu na koszty, osobiste animozje i wykonywane zadania. Wyjątek stanowią specjalne misje i rozkazy nadane przez Starszych Bractwa.

Uwaga: Przyjęcie nowicjusza na członka Bractwa Białych Mieczy następuje po spełnieniu powyższych warunków i odbywa się oficjalnie dopiero po upływie roku. Natychmiastowe przyjęcie może się odbyć tylko wtedy, gdy nowicjusz podaruje Bractwu magiczny oręż, posiadający jakieś specjalne cechy magiczne i zdobyty na złych mocach.

Ograniczenia spowodowane przynależnością do Bractwa:

1. Członek bractwa, aby awansować w jego szeregach, powinien mu oddawać zawsze dziesiątą część wartości dóbr pozyskanych w trakcie wykonywania misji.
2. Członek bractwa, aby awansować w jego szeregach, powinien raz na rok poświęcać jeden miesiąc, oddając się na ten czas do pełnej dyspozycji jednego z Mistrzów Bractwa. Wyjątek stanowią specjalne misje lub wyjątkowe czynniki losowe. W wypadku niestawienia się w siedzibie Bractwa w danym roku, okres ten przechodzi na następny rok i jest karnie dwukrotnie wydłużany (służba trwa wtedy łącznie w następnym roku 3 miesiące).

Hierarchia Stopni Bractwa oraz korzyści z nich płynące:

Pierwszym stopniem jest *członkostwo bractwa*:

- Przysługują darmowe szkolenia na poziomy u członków Bractwa, ale tylko w profesji, którą ono reprezentuje. Z reguły bez problemu można (jeśli ma się odpowiednią ilość PD) szkolić się do 15 poziomu. Może się jednak przytrafić – istnieje kumulatywna szansa 10 % na każdy kolejny poziom – że w danym roku Bractwo nie dysponuje nauczycielami, którzy mogli by szkolić na wyższe poziomy. Szkolenie na poziom w bractwie trwa dwukrotnie dłużej od standardowego (ale za to nic nie kosztuje).
- Członek Bractwa Białych Mieczy po około 100 dniach nauki w siedzibie Bractwa może zwiększyć wszystkie swoje biegłości (o 10 pkt + 1k10 "premiowane"). Jest to jednorazowa możliwość dla każdego członka.
- Przysługuje możliwość zakupienia w Bractwie (lub za jego pośrednictwem) dwa razy do roku za 2000 sztuk złota czar typu *"Cud"*, albo jego odpowiednik z innych profesji (np. *Życzenie*, Wola, Dar natury, Kaprys).
- Podczas szkolenia na poziom przyrost punktów w jednej wybranej biegłości równy jest 5 pkt.

Drugim stopniem jest *tytuł "brata"*:

Warunkiem otrzymania tytułu jest wykonanie 1 misji.

- Przysługuje mu prawo wskrzeszenia na kredyt, jeżeli ciało zostanie dostarczone do którejkolwiek z siedzib zakonu (koszt wskrzeszenia powinien zwrócić – dopóki tego nie zrobi, nie przysługuje mu kolejne takie prawo).
- Brat jest traktowany jako osoba o dużo większym znaczeniu i poważaniu. Oznacza to podniesienie o jeden poziom klasy społecznej (a więc np. ze średniego mieszczaństwa ŚKŚ do wyższego mieszczaństwa WKŚ). Łączy się to ze wzrostem charyzmy bohatera o 10 pkt + 1k10 "premiowane").
- Członek Bractwa, który zostaje bratem otrzymuje dwie rzeczy. Pierwszą jest magiczny symbol przynależności do Bractwa, przedstawiający dwa białe, skrzyżowane miecze, na których wypisane są insygnia posiadacza. Drugą rzeczą jest tzw. Święta Relikwia Bractwa, czyli zestaw przedmiotów, mających pomóc bratu w walce ze złem.

Trzecim stopniem jest Emisariusz Dobra:

Warunkiem otrzymania tytułu jest wykonanie 3 nowych misji.

- Przysługuje mu wzywanie na pomoc braci zakonnych na ważniejsze misje. W praktyce przydzielany jest tylko jeden (bardzo rzadko więcej).
- Przysługuje mu prawo otrzymania misji w celu wypełniania statutowych założeń Bractwa. Niekiedy jednak na takie zlecenie-misję można oczekiwać ponad pół roku czasu.
- Ma możliwość wymiany 3-5 przedmiotów magicznych posiadających specyficzne cechy na 1 przedmiot magiczny (wybiera lub losuje go MG), ale za to bardziej przydatny.

Czwartym stopniem jest *Niszczyciel Zła*:

Warunkiem otrzymania tytułu jest wykonanie 5 nowych misji.

- Przysługuje mu dowództwo nad garnizonem siedziby Bractwa (o ile jest wolny etat).
- Poznaje on tajniki bractwa. Umożliwia mu to po około rocznym stażu nabyć dodatkowo zdolności pt. Zapożyczenie umiejętności. Umożliwia to nauczenie się jednej zdolności żołnierskiej bądź rycerskiej, zgodnej z jego charakterem i wybranej spośród umiejętności nr 11-18.

Piątym stopniem jest członkostwo Rady Starszych:
Warunkiem otrzymania tytułu jest wykonanie 7 nowych misji.
- Przysługuje im prawo opiniowania misji.

Szóstym stopniem jest Mistrz Bractwa:
Warunkiem otrzymania tytułu jest wykonanie 9 nowych misji i wolny etat.
- Przysługuje mu władza nad jedną z siedzib zakonu.

Siódmym stopniem jest Wielki Mistrz Bractwa:
Warunkiem otrzymania tytułu jest decyzja Rady Starszych, złożonej z Mistrzów Zakonnych.
- Przysługuje mu bezwzględna władza nad całym zakonem i jego członkami.

Święta Relikwia Bractwa Białych Mieczy

Zestaw ten dostaje się w celu skuteczniejszego zwalczania zła. Obejmuje on przedmioty pozwalające niszczyć wrogów oraz takie, które umożliwiają szybką regenerację sił. W momencie stracenia lub zużycia przedmiotów wolno za cenę 10000 sztuk złota zakupić nowy pakiet. Oczywiście należy uprzednio oddać wszystko, co zostało z poprzedniego.

Spis przedmiotów Świętej Relikwii Bractwa Białych Mieczy.

1. Dwie sztuki magicznej i częściowo srebrnej broni białej, którą brat się posługuje (nie dotyczy to typowo drewnianych broni, jak i np. półtalerzy). Pochwy (lub ich odpowiedniki) połączone są ze sobą magiczną płachtą o metrowej powierzchni. Normalnie wszystkie przedmioty Relikwii (3-7) są w nią zawinięte.
2. Magiczna płachta (z blokadą PM) łącząca pochwy wykonana jest z grubego materiału, na którym widnieje wizerunek symbolu Bractwa (dwa skrzyżowane, białe miecze). Posiada swoistą cechę magiczną – dwukrotnie przyspiesza naturalne zdrowienie osoby, która na niej leży.
3. Bukłak oprawiony w koźlą skórę. W środku zawarte jest 5 + 1k5 (ustala MG) porcji wody życia. Wypicie jednej porcji tej wody całkowicie uzdrawia ze wszystkich ran i chorób w przeciągu 1k10 rund.
4. Komplet 3 (maksimum 5 – zależnie od zasług) kryształowych flakoników. Każdy z nich zawiera płyn raniący złe istoty o mocy dziesięciokrotnie większej od porcji wody święconej. Oblany porcją tego płynu martwiak otrzymuje 10-1000 (czyli 10k100) obrażeń, ew. dwukrotnie mniej po udanym % rzucie na połowę odporności nr 8.
5. Magiczny pergamin zawierający jeden czar pt : *Wskrzeszenie.*
6. Magiczny amulet z kości złotego smoka, który po wypowiedzeniu formuły (no cruash fili esua) odstrasza najbliższe 2k10 martwiaków na zasadzie kapłańskiej zdolności "Odegnanie".
7. Magiczny Kielich Mszalny – jego moc podczas każdej modlitwy o 10 pkt zwiększa Wiarę i o 5 pkt szansę zauważenia. Profesje niekleryczne mają tylko 50% szansę, że kielich zadziała podczas ich modlitwy.

SCHEMAT SPORZĄDZANIA MIKSTUR MAGICZNYCH:

Wszelkie szczegóły można znaleźć w opisach odpowiednich zdolności (np. alchemika).

1. Wykrycie magii

Mikstury magiczne sporządza się głównie z komponentów pobranych z magicznych istot, w związku z tym należy się najpierw upewnić, czy dana istota jest właśnie istotą magiczną. Czasem jednak receptura przewiduje komponenty ze zwykłych istot – w takim przypadku wykrywanie magii jest zbędne.

2. Identyfikacja materii

A. mówi jakie cechy magiczne ma dana istota/substancja.
B. mówi jakie organa są odpowiedzialne za te cechy magiczne oraz jak można je wykorzystać jako komponent.

3. Pozyskanie komponentu

Oddzielenie z 50% dokładnością wytypowanych (magicznych) fragmentów.

4. Preparowanie esencji

W pracowni przy użyciu sprzętu laboratoryjnego i odpowiednich odczynników można uzyskać 1 porcję magicznej esencji z 3 kg (minimum) właściwego komponentu.

5. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji)

Polega na rozwodnieniu porcji esencji w taki sposób, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne tej esencji.

Uwaga 1: aby mikstura zachowała trwałość zalecane jest użycie czaru *Konserwacja.*

Uwaga 2: nie tylko alchemicy, ale również i magowie, którzy w taki czy inny sposób posiedli wiedzę na temat właściwości i sposobu użycia komponentów potrafią wytwarzać magiczne mikstury. Oznacza to, że w ramach zapożyczenia umiejętności musieli nauczyć się Preparowania esencji.

TABELA KOMPONENTÓW (tylko dla MG, przynajmniej na początku)

Uwaga: tam gdzie nie jest to napisane, działanie mikstury po jej użyciu ogranicza się do k10 godzin + 1 godzinę na poziom alchemika (maga).

1. **Mikstura X-wizji** (skład: zmiksowane razem ekstrakty z oczu i mózgu dużych smoków); trwa 2k10 godzin + 1 na POZ alchemika; pozwala widzieć w ciemności tak samo jak w świetle dnia, a także widzieć niematerialne i niewidzialne istoty.
2. **Mikstura powstrzymująca proces starzenia się** (skład: ekstrakt z serca dużego smoka); osoba, która ją zażyła w ciągu najbliższych dwóch lat postarzeje się tylko o rok.
3. **Mikstura Smoczej Krwi** (skład: ekstrakt z odwodnionego osadu krwi dużego smoka); osoba, która przeżyła działanie tej mikstury – musi wykonać udany rzut % na odporność nr 4 – w ciągu najbliższych 2k10 godzin + 1 godzina na POZ alchemika będzie miała 10-krotnie zwiększoną ŻYW.
4. **Mikstura Smoczej Odporności** (skład: zmiksowane razem ekstrakty tkanki tłuszczowej i skóry dużego smoka); nasmarowanie się nią i wypicie (zużywa min. 2 porcje) daje pełną niewrażliwość na czynnik, przed którym odporny był smok, np. mikstura z żółtego smoka chroni przed gorącem, z białego przed mrozem itp.
5. **Mikstura Smoczego Ruchu** (skład: zmiksowane razem ekstrakty ze skóry i gruczołów nosowych smoka); nasmarowanie się nią i wypicie (zużywa min. 2 porcje) umożliwia swobodne poruszanie się w naturalnym środowisku smoka, np. pływanie w lodzie, w przypadku białego smoka czy pływanie w piasku, w przypadku żółtego smoka.
6. **Maść Infrawizji** (skład: ekstrakt z mieszaniny tłuszczu zwierzęcego zmiksowany z ekstraktami z oczu i mózgu istot posiadających stałą infrawizję); nasmarowanie oczu maścią daje możliwość widzenia w ciemnościach (widzenie w podczerwieni).
7. **Mikstura Słabej Regeneracji** (skład: z ekstraktu odwodnionego osadu krwi orków uruk-hai); wypita, na czas k10 godzin wywołuje efekt słabej regeneracji organizmu (niwelując 5 obrażeń co rundę); polana na otwartą ranę natychmiast tamuje krwawienie, regenerując 1 obrażenie co rundę).
8. **Mikstura Regeneracji** (skład: z ekstraktu odwodnionego osadu krwi trolla); jw. tyle że działa przez 2k10 rund + rundę/POZ alchemika i powoduje regenerację 10% ŻYW w każdej rundzie (nie działa w przypadku śmierci).
9. **Mikstura Gigranciej Siły** (skład: zmiksowane razem ekstrakty z mięśni i kości gigantów); pozwala osiągnąć postaci 50% SF giganta (z którego pobrano komponent).
10. **Maść Kamiennej Skóry** (skład: zmiksowane razem ekstrakty mięśni i skóry skalnego giganta lub kamiennego jaszczura); nasmarowana nią skóra na 1k10 godzin + 1 godzinę/POZ alchemika zyskuje dodatkowe wyparowania, równe 50% średniej wyparowań istoty, z której pobrano komponenty.
11. **Mikstura Odporności na Ogień** (skład: zmiksowane razem ekstrakty ze skóry i tkanki podskórnej giganta ogniowego, jaszczura ogniowego lub czerwonego smoka); nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 2k10 rund) daje niewrażliwość na zwykły ogień oraz + 20 pkt do odporności nr 8. O połowę zmniejsza też obrażenia doznawane od magicznego ognia.
12. **Mikstura Odporności na Zimno** (skład: zmiksowane ekstrakty ze skóry i tkanki podskórnej giganta lodowego lub białego smoka); nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5k10 rund) daje niewrażliwość na zwykłe zimno (mróz) oraz + 20 pkt do odporności nr 8. O połowę też zmniejsza obrażenia doznawane od magicznego zimna.
13. **Mikstura Petryfikacji** (skład: ekstrakt z oczu bazyliszka lub meduzy); pozwala widzieć przez zamknięte oczy, ponadto daje jedną

szansę spetryfikowania istoty, która nie odparła „przeciągłego spojrzenia" (udanym % rzutem na odporność nr 10).

14. **Żółciowa Maść** (skład: ekstrakt z woreczka żółciowego hydr, ew. sama żółć, jednakże ma o połowę mniejszą skuteczność); stanowi doskonałą truciznę, którą smaruje się ostrza broni. Zadaje 1k100 obrażeń, ew. 1k100x10 (po nieudanym % rzucie na odporność na truciznę – w przypadku ekstraktu na 1/10 część tej odporności).
15. **Mikstura Silnej Regeneracji** (skład: ekstrakt z odwodnionego osadu krwi hydr); jak poprzednie mikstury regeneracji z tym, że w czasie 2k10 rund + 1 rund/POZ alchemika regeneruje 10 obrażeń co rundę i potrafi w przeciągu 1 miesiąca spowodować odrośnięcie utraconej kończyny. Regeneracja kończyn odbywa się kosztem masy ciała, dlatego przy większych ubytkach MG może zadecydować utratę ŻYW, SF, lub/i skarłowacenie odtworzonej kończyny.
16. **Maść Niedźwiedziego Sadła** (skład: wywar z tłuszczu niedźwiedziego): po nasmarowaniu ciepłą maścią przyspiesza dwukrotnie proces naturalnego zdrowienia (przez 2k10 dni + 1/POZ alchemika).
17. **Mikstura Oka Minotaura** (skład: ekstrakt z mózgu minotaura); pozwala widzieć w ciemnościach, zachować równowagę i orientację nawet w labiryntach minotaurów o innej geometrii.
18. **Maść Paraliżu** (skład: ekstrakt z gruczołów ślinowych goborów, hobgorów, orkonów, ogrylionów lub szklar); doskonała trucizna paraliżująca, którą smaruje się ostrza broni. Istota zraniona, która nie obroniła się na truciznę zostaje sparaliżowana na 2k10 godzin +1/POZ alchemika. Zrobiony z niej wywar podany doustnie, przeciwnie, zdejmuje paraliż .
19. **Mikstura Wzmocnienia** (skład: ekstrakt ze sproszkowanego ciała zombi, szkieletów, itp); 10-krotnie zwiększa wytrzymałość na zmęczenie, jednak po skończonym działaniu trzeba dwukrotnie dłużej odpoczywać.
20. **Mikstura Stałego Paraliżu** zwana też **Miksturą Powolnej Śmierci** (skład: ekstrakt z oczyszczonych resztek ciała nagrobców i cmentarnic); wypita, powoduje trwały paraliż ciała, kończący się zwykle śmiercią głodową...
21. **Mikstura Czarnej Śmierci** (skład: ekstrakt z oczyszczonego, stężonego, roztworu ciał martwiaków); wypita, powoduje zmniejszenie energii życiowej w ilości zależnej od typu martwiaka.
22. **Maść Osłabienia** (skład: ekstrakt z oczyszczonej skóry niektórych martwiaków, np. zmrocza, upiornika); jeśli postać zraniona bronią nasmarowaną tą maścią nie obroni się przed trucizną, jest wyczerpana fizycznie przez 2k10 rund + 1 rundę/POZ alchemika.
23. **Mikstura Odwagi** (skład: ekstrakt z ciała nagrobców i cmentarnic); całkowicie uodparnia na dowolną formę strachu.
24. **Mikstura Zręczności** (skład: ekstrakt z oczyszczonego ciała strzygi); na czas 2k10 rund + 1 rundy na POZ alchemika podwaja ZR postaci (aktualną).
25. **Mikstura Antymagiczności** lub **Antymagii** (skład: ekstrakt z ciała istot posiadających naturalnie antymagiczność, np. demonów, chimeron demonicznych, cmentar, itp.); nadaje połowę antymagiczności istoty, z której pobrano komponent.

SCHEMAT SPORZĄDZANIA WYWARÓW Z ZIÓŁ:

Wszelkich szczegółów należy szukać w opisach odpowiednich zdolności, np. druida.

1. Podstawy zielarstwa.

A. posiadanie wiedzy o danym zielu (startowo zna się 1k5 ziół)
B. odszukanie go w odpowiednim środowisku
C. zebranie odpowiedniej ilości sztuk tego zioła
D. wysuszenie go na słońcu (traci się przy tym od 1% do 99% jego masy, ale pozwala dowolnie długo je przechowywać)

2. Preparowanie wywarów

– gotowanie itp. czynności, pozwalające na uzyskanie porcji o oczekiwanych właściwościach.

Uwaga: przydatne jest użycie zdolności pt. *Umagicznienie*, gdyż wydłuża to 10-krotnie trwałość wywaru, albo czaru pt. *Konserwacja*, który na stałe utrzymuje właściwości wywaru.

LISTA ZIÓŁ – część 1.

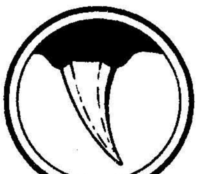
Nazwy podane są w języku orków. Porcja pitna to z reguły 25ml dziesięcioprocentowego roztworu. Udany procentowy rzut na truciznę wywołuje tylko drugi efekt. Większość efektów trwa 2k10 godzin.

1. **dar sor (krwawe ziele)** – powoduje po wypiciu krwotok wewnętrzny, zadając 1k100 obrażeń na każdą porcję; ew. połowę. Skondensowane ma ostry, gryzący zapach. Spotykane w gęstych lasach.
2. **stagar sor (cmentarne ziele)** – powoduje ostrą gorączkę, trwającą 1k10 dni i kompletne wyczerpanie organizmu; ew. zawroty głowy (o 10% zmniejsza Tr/OB/UM/itd.); spotykane na wapiennych wzgórzach.
3. **roscor sor (rozszczepione ziele)** – zwiększa krzepliwość i zatrzymuje krwawienie (też agonię, ale dopiero po 1-2 r.); polany leśne.
4. **sor grin (ziele goryczy)** – uspakaja (ew. dodatkowy procentowy rzut na reakcję) i powoduje melancholijny nastrój; spotykane w większości lasów.
5. **mirag sor (piramidowe ziele)** – silnie palący lek, pozwalający na dodatkową próbę (procentowy rzut) wyjścia z paraliżu; wapienne, nasłonecznione miejsca.
6. **co-kars sor (mgliste ziele)** – wypicie lub wdychanie dymu ze spalanego ziela powoduje zapadanie w normalny sen, ew. spowalnia reakcje (spowalnia SZ); występuje na bagnach i torfowiskach.
7. **pant-lant sor (długolistna trawa)** – palenie wysuszonych pozostałości daje podobny smak i efekt, jak w przypadku tytoniu; górskie doliny.
8. **tong sor (niedźwiedzie ziele)** – wywar jest tak bardzo oleisty, że wysmarowanie nim gołego ciała znacznie utrudnia pochwycenie. Stosowany podczas zapasów zwiększa obronę lub szansę uwolnienia się o 50 + 1k50 pkt; lasy.
9. **sar sor (wężowe ziele)** – wywar po dwukrotnej ekstrakcji tworzy gęstą białą ciecz, której wypicie może natychmiast zabić każdego o masie ciała mniejszej niż 50 kg/każdą kolejną porcję wywaru (min. 50 ml); ew. na 1k5 rund powala straszliwym bólem; bagienne lasy.
10. **pont-gur sor (nadbrzeżne ziele)** – wywar powoduje lekki ból, który przez czas 1k10 godzin uniemożliwia koncentrację (np. rzucanie czarów) i sen. Dwukrotnie zmniejsza możliwość odparcia czaru *Koszmar senny*. Długotrwałe podawanie powoduje ten sam efekt. Skaliste brzegi mórz.
11. **amun-sor (barwiące ziele)** – jest w stanie zabezpieczyć każdą skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą; rośnie na bagnach.
12. **sands sor (piaskowe ziele)** – stężony wywar (ew. długotrwałe żucie) daje oleistą ciecz, która w zetknięciu z krwią powoduje po 1k5 rundach paraliż; ew. nic; spotykane na piaskowych wydmach.
13. **adar-sor (czerwone ziele)** – zagęszczony wywar z tego zioła z dodatkiem sadzy służy do trwałego barwienia na czerwono (też jako atrament); rośnie na bagnach.
14. **tornt sor (górskie ziele)** – wywar z niego to silny środek rozgrzewający ciało: na 1k10 godzin, zależnie od temperatury otoczenia, chroni od zimna, wtarty w ciało może znieść paraliż fizyczny (dodatkowy rzut na odporność nr 6) lub wypity, może znieść paraliż umysłowy (dodatkowy rzut na odporność nr 4); pośrednio wywołuje silne pragnienie; wysokie góry na granicy śniegu.
15. **bas sor lotos (kwiat lotosu)** – silny usypiający środek (na 2k10 godzin), ew. otumaniający na 2k10 rund; stężony działa zabójczo; ew. wywołuje letarg (na 2k10 dni); występuje w podmokłych, ciepłolubnych puszczach.
16. **lant-gur-tu tornt sor (długolistne górskie ziele)** – umiejętnie zrobiony wywar leczy (nieumiejętnie zadaje) 1k100 obrażeń; zacienione górskie kotliny.
17. **tmar wart sor (jagody wilczego ziela)** – pozwala dwukrotnie przyspieszyć proces zdrowienia w każdym dniu podawania; gęste, wilgotne lasy.
18. **tmar sotin sor (jagody śpiewającego ziela)** – powodują halucynacje (na czas 1k10 godzin) całkowicie zniekształcające obraz rzeczywistości; ew. wprawia w dobry humor; występuje na polanach w gęstych wilgotnych lasach.
19. **tmar mar-warn (jagody krzewu róży)** – słodki, niskoalkoholowy napój; lasy.
20. **rog nute tarnt (kora krzykliwego drzewa)** – pozwala na czas 1k10 godzin zwiększyć ŻYW o 20 pkt/każdy kolejny zrobiony wywar; ciepłolubne wilgotne lasy.
21. **coto sor (pchle ziele)** – długotrwałe używanie powoduje czasową ślepotę – po 1k10 dniach podawania na 10 dni; pola.
22. **wart-dar sor (wilkołacze ziele)** – surowo spożyte (działa do 1k100 rund) daje 95% szansy uniknięcia zarażenia się lykantropią – po pokąsaniu (itp.) przez jakiegoś lykantropa; wywar jest śmiertelną (natychmiastową) trucizną na wszelkie lykantropy; lasy.
23. **sor Nian (ziele Niana)** – wywołuje silną; ew. lekką biegunkę – trwającą 1k100 godzin, co średnio o 10 do 50 pkt lub % utrudnia wykonanie wszelkich czynności; gęste, wilgotne lasy.
24. **semirs sor (ziele rozbitków)** – oleisty wywar odpowiada kaloryczne normalnej porcji obiadowej; glon z terenów pływów morskich.
25. **bur coto sor (bagienne pchle ziele)** – bardzo trudne do zdobycia ziele, którego wywar daje efekt *Uzdrowienia* (po 1k10r); wody bagien.

BOGOWIE

DOKOŃCZENIE Z NR 2

REPTILLION WIELKI



Ulubiona ofiara: zachować honor w sytuacjach ekstremalnych i postępować honorowo.

Specjalne cechy i umiejętności:

- Charyzma postaci wzrasta o 50 pkt na każde 50 pkt WI (tym samym głos jej staje się wyniosły, szlachetny, tubalny itp.).
- Postać otrzymuje na stałe dla siebie i swej rodziny (tzn. dla współmałżonek i potomków – jednakże dzieci z nieprawego łoża nie są już objęte działaniem tego daru) jedną na każde 50 pkt WI, losowo określoną, zdolność nadnaturalną.
  Uwaga: W wypadku zmiany wiary zdolność taka (ew. wszystkie inne, które posiadło się w taki sposób) w momencie Zauważenia przez boga tego faktu, może zostać zastąpiona losowo wybraną zdolnością nienaturalną, lecz może się to przydarzyć wyłącznie tej osobie, a nie jej rodzinie itp.
- Postać nie jest atakowana przez gady i stworzenia gadokształtne (np. smoki, bazyliszki itp.), o ile sama nie zaatakuje ich jako pierwsza.
- Raz dziennie odpowiednimi słowami i gestami może sprawić, że każdy przyglądający się jej smok zostanie zauroczony, o ile nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2, zmniejszoną o antyodporność równą 50 pkt/50 pkt WI. Każde zachowanie, mające na celu wyrządzenie jakiejś szkody zauroczonemu smokowi, neguje działanie tej zdolności. Jeżeli charakter smoka jest taki sam jak wyznawcy, to w niektórych sytuacjach (współpraca dla wspólnych korzyści) MG może założyć, że efekt tej zdolności jest w miarę stały (tzn. do pierwszej różnicy zdań, np. przy podziale skarbów). Od 100 pkt WI zdolność ta obejmuje wszelkie typowe gady, a od 150 WI także niektóre stworzenia od gadów pochodzące.

KATAN

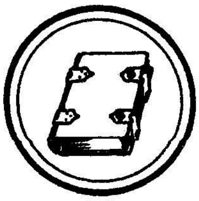


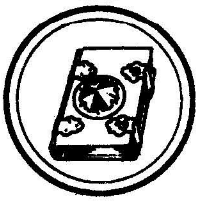
Ulubiona ofiara: ustanawianie prawa tam, gdzie jeszcze go nie ma.

Specjalne cechy i umiejętności:

- Premia 10 pkt do Zauważenia podczas modlitwy.
- Postać raz na każde 50 pkt WI może modlić się o to, by moc Katana wstąpiła w nią, co objawi się nabyciem nowej profesji – półboga, jeśli modlitwa zostanie wysłuchana. Wyznawca nabywa cech półboskich, co traktuje się jak dołączenie nowej profesji. Postać staje się odtąd dwuklasowcem (lub tróklasowcem, jeżeli dwuklasowcem już była), przy czym jest półbogiem z POZ 0 i nie otrzymuje startowych premii do współczynników przysługujących normalnie profesji półboga. Etos takiego półboga opiera się na twierdzeniu, że jest on cząstką samego Katana, która ma przestrzegać kontynuacji wiary.
- W momencie zagrożenia wiary, religii czy życia ze strony innowierców, postać jest w stanie raz w życiu na każde posiadane 50 pkt WI spróbować sprowadzić na obszar wokół siebie *Gniew Boży* (patrz: odpowiednia przemiana półboga), o zasięgu półboga z POZ 10. Przemiana ta uda się, jeżeli postać inicjująca ją wykona udany % rzut na WI i zostanie zauważona przez boga. W trakcie wykonywania tej zdolności należy, pokazując symbol wiary (pięść przytknięta do czoła), głośno wołać imię Katana. Brak Zauważenia przez to bóstwo anuluje posiadaną szansę na wywołanie tej przemiany. Po ewentualnym wskrzeszeniu postać ponownie ma możliwość użycia tej zdolności.
- Postać staje się znacznie odporniejsza na wszelkie przejawy negatywnej sugestii, na przykład: kłamstwa, strachu, próby przekupstwa, elokwencji itp. (jej odporność na sugestię jest dwukrotnie wyższa).

ODRIAK





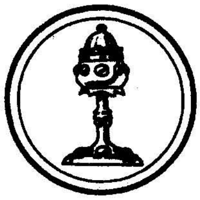
Ulubiona ofiara: mieszek złota dla świątyni.

Specjalne cechy i umiejętności:

- Postać nabywa umiejętności *targowania*, jakby miała zdolność *Podstawy targu*. Jeżeli postać posiada tę zdolność, to może ją wykorzystywać tak, jakby miała dwukrotnie więcej MD.
- W momencie zagrożenia życia lub majątku postać może w danym miesiącu 1 raz na każde 50 pkt WI (w miesiącu Oraktran w każdej chwili) otrzymać pomoc boga, dzięki czemu nabywa (aż do chwili, w której ustanie bezpośrednie zagrożenie) wszystkie profesjonalne (1-20) zdolności gwardzisty. Jeżeli wyznawcą jest gwardzista, automatycznie wpada on w fanatyzm i używa większości zdolności z dwukrotnie większymi na każde 50 pkt WI premiami (konkretne zdolności wybiera MG).
- Z chwilą użycia jakiejkolwiek zdolności opartej na sile sugestii, ofiary bronią się z połowiczną odpornością nr 2. Natomiast jeżeli to wyznawca jest ofiarą takich zdolności, to broni się on dużo lepiej (ma dwie możliwości odparcia tej sugestii – wykonuje dwa rzuty, wybierając lepszy).
- Za każde w jakikolwiek sposób zdobyte na stałe dobra, na każdą ich wartość równą 10 sztuk złota, otrzymuje dodatkowo 1 punkt doświadczenia/50 pkt WI.

GRAAM





Ulubiona ofiara: przywrócenie komuś zdrowia

Specjalne cechy i umiejętności:

- Każde użycie jakiejkolwiek formy leczenia lub przywracania witalności ma dwukrotnie większą efektywność (tzn. leczy dwa razy więcej ran). Zdolność ta obejmuje także naturalne samozdrowienie (w tym przypadku działa także w niesprzyjających warunkach).
- Współczynnik odporności przetrwania (szoku – nr 4) jest odtąd dwukrotnie wyższy. Dodatkowo postać nabywa zdolności podtrzymania życia, jaką posiada rycerz z adekwatnego poziomu. Jeżeli już tę zdolność posiada, to w jej trakcie nie jest spowolniona, trwa ona dwukrotnie dłużej i nie musi sprawdzać systemu przetrwania (% rzut na odporność nr 4), czy przeżyje ten stan.
- Postać jest odtąd stale chroniona *Aureolą dobra* (patrz: analogiczny czar kapłański) z antyodpornością równą 10 pkt/50 pkt WI. Paladyni i inne istoty już posiadające tę zdolność, zyskują zamiast niej antyodporność 50 pkt/50 pkt WI. Nie jest to jednak równoznaczne z emanacją dobra i możliwością używania broni paladyńskich.
- Obrażenia fizyczne, których doznał wyznawca, nie są w stanie go zabić, jeśli ich suma nie kwalifikuje się do regeneracji. Jest to prawie analogiczne do posiadania dwukrotnie dłuższego czasu trwania agonii. Dodatkowo w agonii (nawet w ciężkiej) nie otrzymuje on dodatkowych ran – jest jedynie nieprzytomny i może zginąć dopiero, gdy przeciwnik go dobije (lub zada rany kwalifikujące do regeneracji).
  Wyznawca, który został wyleczony z agonii, a już posiadał tę zdolność, może od razu wstać i normalnie działać (nie ma potrzeby odpoczywać przez 24 godziny, jak w normalnym przypadku).

SET

Ulubiona ofiara: długa agonia ofiary.

Specjalne cechy i umiejętności:

- W momencie zagrożenia życia ze strony złych istot lub magii, jeśli



postać nie miała szczęścia i przez to powinna zginąć, ma powtórną szansę na przeżycie. Dzieje się tak w przypadku, gdy nie wykonała % rzutu, który mógł ją przed tym uchronić. Zdolność ta oznacza możliwość powtórnego skorzystania z takiego rzutu, np.: w momencie wycia upiora, przy obronie przed zamaszystym cięciem Czarnego Rycerza itp. (zależnie od MG).

Uwaga: druga szansa nie dotyczy sytuacji przypadkowych, samobójczych itp.

- W momencie pokojowego spotkania samotnej i złej z charakteru żywej istoty, której wyznawca nigdy wcześniej nie widział (!), może on tak umiejętnie ją podejść (% rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 CH i 1/10 MD – przekonywanie trwa nieprzerwanie k5 rund), że zostaje ona zauroczona (patrz: czar *Urok*), o ile nie odeprze tej formy sugestii (% rzutem na odporność nr 2) i nie przeszkodzi temu, np. atakując. Wyznawca może posiadać tylko 1 zauroczoną istotę na każde 50 pkt WI i nie może użyć tej zdolności powtórnie, aż nie zwolni się "miejsce". Zdolność ta może być modyfikowana przez MG i sytuację, gdy np. postać nie potrafi porozumieć się z istotą, może nie być w stanie kontrolować wszystkich jej poczynań.
- Śmiertelny dotyk – raz w roku/50 pkt WI, ew. po bardzo krwawym obrządku (rytuale) postać jest w stanie zgromadzić w swej dłoni negatywną siłę, pochodzącą z czystej energii zła. W momencie dotknięcia gołej skóry ofiary, może (ale nie musi) śmiertelnie ją porazić, o ile nie odeprze ona tej formy zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Posiadana siła ulega rozproszeniu dopiero po uśmierceniu za jej pomocą jakiejś istoty. Nie działa na właściciela i na dotkniętych przypadkowo.
- Przy werbowaniu lub namawianiu do jakiegokolwiek złego czynu, postać jest traktowana, jakby miała Charyzmę większą o 50 pkt/50 pkt WI.

Sharami

Ulubiona ofiara: wywołanie wielkiego ognia lub wiatru.



Specjalne cechy i umiejętności:

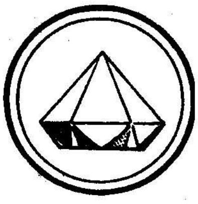
- Postać zyskuje *Aurę Ognia*, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) bardziej odporna na ogień, który zadaje jej 10-krotnie mniej obrażeń. Posiadając 100 pkt WI, staje się dzięki tej Aurze całkowicie odporna na wszelki niemagiczny ogień, a posiadając 150 pkt WI, także na magiczny. Aura ta (w zależności od wysokości WI) chroni też przed każdą podwyższoną temperaturą (np. upałem), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego dłuższym przebywaniem wśród płomieni, nie ratuje przed utonięciem w lawie itp.
- Postać zyskuje *Aurę Wiatru*, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) niewrażliwa na każdą siłę wiatru (też magicznego), co traktuje się, jakby go dla niej nie było. Aura ta chroni też przed niektórymi czynnikami wywołanymi przez wiatr (np. przed zawieją, zamiecią czy burzą piaskową), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego brakiem powietrza.
- Raz dziennie na 50 pkt WI może doprowadzić do przyspieszenia ruchów wyznawcy, podobnie jak w przypadku czaru maga *Przyspieszenie*, na czas 1rundy/10 pkt UM. Po ustaniu tej zdolności jest on przez k10 rund kompletnie wyczerpany (!).
- Rzucane przez wyznawcę czary związane bezpośrednio z żywiołem powietrza lub ognia, ew. z ich elementami, trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich siła raniąca jest dwukrotnie większa. Dotyczy to tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy to czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp.). O sposobie wydłużenia czaru decyduje MG.

Gotam-Gor

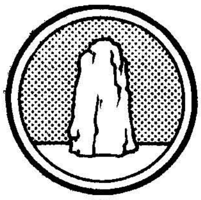
Ulubiona ofiara: rozbicie w pył drogocennego kamienia lub ofiarowanie go świątyni.

Specjalne cechy i umiejętności:

- Jeżeli wyznawca znajdzie się w agonii, funkcjonuje normalnie (aczkolwiek nadal obowiązują go prawa śmiertelnej agonii oraz ew. dodatkowe obrażenia z powodu jej trwania, tzn. nadal odnosi 10 obrażeń na rundę).



- Raz dziennie/50 pkt WI, głośno śpiewając modlitwę sławiącą boga (*Pieśń Ziemi*) i stojąc na kamiennym podłożu, jest w stanie zyskać zwiększenie swej mocy. Objawi się to tym, że jego SF stanie się na koniec pieśni dwukrotnie większa (po części zwiększa to też bazową odporność fizyczną). Każde przerwanie pieśni, spowodowane np. zmęczeniem, zranieniem itp., natychmiast neguje jej efekt.



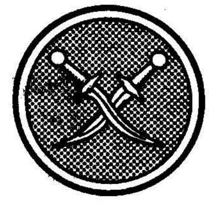
- Czary rzucane przez wyznawcę, związane bezpośrednio z żywiołem ziemi, z kamieniami, meteorytami, gwiazdami i ew. magnetyzmem, trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich siła raniąca jest dwukrotnie większa. Dotyczy to tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp). O sposobie wydłużenia czaru decyduje MG.



- Podczas walki postać nie męczy się, choć po jej zakończeniu musi odpoczywać (dotyczy to też rzucających czary).

Bell

Ulubiona ofiara: złożenie w świątyni części łupów.

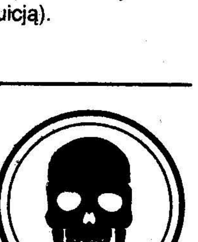


Specjalne cechy i umiejętności:

- Wzywając imię Bella, postać podczas wykonywania każdej złodziejskiej czynności ma szansę większą o 20 pkt/50 pkt WI, że czynność się uda. Ci, którzy nie posiadają zdolności złodziejskich (itp. umiejętności), zyskują stałą możliwość korzystania z nich (od 1 do 10 przy Wierze 50-99%, 11-18 przy WI 100-149 i pozostałe dwie przy WI powyżej 149%.
- Raz dziennie/50 pkt WI, wzywając imię Bella w momencie zaistnienia jakiegokolwiek poważniejszego zagrożenia życia lub mienia wyznawcy, ma on 10% szansy/50 pkt WI, że wydarzy się sytuacja, która pozwoli mu wyjść bez szwanku z opresji (o ile jest to możliwe).
- Wzywając imię Bella, postać 1 raz w roku za każde 50% jej WI może przywołać ducha wiatru, który może wypełnić jej proste polecenie (ale nie zabierające więcej czasu niż 5 rund na 10 UM), typu zwiad (utrzymuje telepatyczny kontakt), a także potrafi tworzyć dowolne cienie. Można też go wykorzystywać jako słaby wietrzyk. Działanie tego ducha wiatru jest ściśle limitowane przez czas jego istnienia, prędkość poruszania (SZ=100) i hermetyczność budowli.
- Przy opracowywaniu konkretnego pomysłu, który ma przynieść na przykład większy dochód, postać ma o 10 pkt (%)/50 pkt WI większą szansę jego wymyślenia w najbardziej skutecznej formie (w niektórych wypadkach sumuje się to z intuicją).

Morghlith

Ulubiona ofiara: spowodowanie czyjejś śmierci.

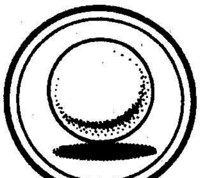


Specjalne cechy i umiejętności:

- Postać potrafi posługiwać się językiem zwanym *Dawną Mową*, choć nie jest w stanie nauczyć go innych, ani w nim pisać.
- Postać dysponuje działającym bez przerwy *Ukryciem Witalności* (analogicznie do zdolności czarnoksięskiej).
- Wyznawca jest niewrażliwy na większość przemian i zdolności martwiaków (na przykład na wycie upiora, spojrzenie struchlca, taniec czarnotrupa, strach; ale nie duszenie, przetrącenie, wyssanie energii życiowej itd).
- Postać ma jedną możliwość za każde jej 50 pkt WI, jeżeli

poprzednio w tej intencji złożyła udaną ofiarę i odmówiła Zauważoną modlitwę, że po jej śmierci w przeciągu k10 dni nastąpi jej *Samowskrzeszenie*, analogicznie jak w przypadku odpowiedniego czaru półboskiego (a więc uwaga na szok).

Kas-handil



Ulubiona ofiara: ułożenie na jego cześć całkowicie nowej, rymowanej pieśni pochwalnej lub wiersza (minimum kilka zwrotek).

Specjalne cechy i umiejętności:

- Jest w stanie spełnić na zasadzie *Cudu* (patrz: odpowiedni czar kapłański) raz dziennie prośbę współwyznawcy, pod warunkiem, że uprzednio w tej intencji została złożona odpowiednia ofiara i odmówiono (z udanym Zauważeniem) modlitwę (można się modlić maksymalnie 1-2 razy dziennie w zależności od profesji). Ze względu na chaotyczny charakter bóstwa, prośba ta w jakikolwiek sposób nie może się powtarzać z żadną z poprzednich (zarówno w odnośnie jej treści, jak i bez względu na to, czy w ogóle została wcześniej wysłuchana, czy też nie itp). MG powinien pilnować, by prośby się nie powtarzały, tak że np. postać ma tylko jedną szansę na podniesienie swej SF.
- Postać nabywa cech *szczęściarza* (patrz zdolności nadnaturalne).
- Postać ma dwukrotnie większą szansę na zadziałanie *intuicji* (zamiast 1/10 IQ ma 2/10), *natchnienia* (zamiast 1/10 M ma 2/10); również jej zdolności oparte na dociekliwości (przede wszystkim chodzi tu o wyszukiwanie rzeczy ukrytych) są zwiększone dwukrotnie.
- Podczas jakiejkolwiek czynności hazardowej, zgodnie z decyzją Mistrza Gry, lub też czynnności ryzykownej, postać dodatkowo otrzymuje średnio +10% za każde 50 pkt WI na osiągnięcie sukcesu (np. ma premię +1 oczko więcej przy rzucie k10 kośćmi w grze hazardowej).

Borgon Ciemny (z żoną Aranta)

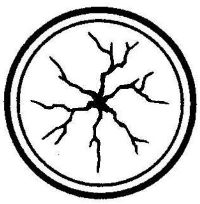


Ulubiona ofiara: dokonanie w imię bóstwa niezwykłego czynu.

Specjalne cechy i umiejętności:

- Raz dziennie/50 pkt WI bohater może zażyczyć sobie pewnej niemagicznej aury ochronnej, która dla niego (ew. wybranej istoty) będzie działała jak czar *Pominięcie* (tak, jakby był rzucony z 10 POZ czarodzieja/50 pkt WI).
- Raz w roku/50 pkt WI jest w stanie wywołać przemianę półboską, typu *Cofnięcie czasu* (o jedną rundę + 1 rundę/50 pkt WI), z możliwością zauważenia (szansa 10%) przez niechętnych bogów i z konsekwencjami analogicznymi jak u półboga.
- Raz dziennie głos wyznawcy ma moc oczarowania dowolnej istoty, ktora nie odeprze (z antyodpornością -10 pkt/ 50 pkt WI) tej formy sugestii. Ponadto w identyczny sposób, raz w roku/50 pkt WI, wyznawca może w ten sposób niemagicznie wywołać efekt *Uroku* (analogicznie do czaru iluzjonisty).
- Raz dziennie/50 pkt WI postać może stworzyć dowolne widziadło istoty, z którą się kiedyś zetknęła, istniejące tak długo, jak znajduje się pod kontrolą wzroku tej postaci i nie dłużej niż 1 godzinę/10 pkt UM. Używając umiejętnie tej formy iluzji do „upiększenia" siebie, wyznawca zyskuje na ten czas taki efekt, jakby posiadał dwukrotnie większą PR.

Gothmed

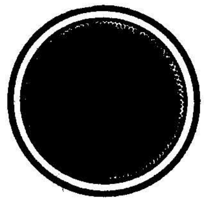


Ulubiona ofiara: doprowadzenie do jakiegoś istotnego zniszczenia (przy czym nie musi być krzywdzące innych).

Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Daje dziesięciokrotnie większą szansę przeżycia kataklizmów (niekiedy i w innych sytuacjach z nimi związanych).
- Raz w swym życiu/50 pkt WI postać taka modlitwą do swego boga, jeżeli modlitwa się uda (bez względu na to, czy modlitwa będzie udana możliwość zostaje wykorzystana) ma szansę sprowadzić *kataklizm* (opisany przy czarze druidycznym).
  Uwaga: Po ewentualnym wskrzeszeniu postaci szansa sprowadzenia kataklizmu ponownie wraca.
- Raz w roku/50 pkt WI postać, jeśli poprosi o to Gothmeda, jest w stanie otworzyć szczelinę o wymiarach i właściwościach takich, jak czar kapłański *Pochłonięcie* (rzucony przez kapłana z 10 POZ /50 pkt WI) albo wywołać burzę lub sztorm (jeśli znajduje się na morzu). Ponadto tyle samo razy jest w stanie zakończyć taką pogodę. Wywołana w ten sposób pogoda nie działa w pobliżu postaci, o ile ona tego sobie zażyczy.
- Czary związane bezpośrednio z kataklizmami, burzami, żywiołem wody, deszczami, powodziami itp. trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy, oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp). To, jaki czar ulega wydłużeniu decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego bóstwa).

Hasar-grun (Chaos)

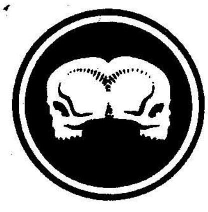


Ulubiona ofiara: bardzo zły i zarazem chaotyczny uczynek.

Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Jest w stanie kosztem 1 roku własnego życia (starzeje się) użyć przekleństwa Hasar-gruna. Polega ono na tym, że postać czasowo (losowo na okres 1k100 x 10 rund) przyjmuje negatywną energię chaosu, stając się przez to ewidentnie złą i magiczną istotą (o trochę zmienionych rysach ciała i dużo ciemniejszej skórze). W tym czasie dwukrotnie wzrasta jej Żyw., SF, ZR i SZ, a INT i MD spada do połowy.
- Raz w roku/50 pkt WI jest w stanie przy pomocy "cisnących się na usta słów" przejąć (automatycznie) kontrolę nad złą istotą wywodzącą się z magii Chaosu lub związaną (np. magicznie) z chaosem.
- Wszystkie czary siejące śmierć i zniszczenie mają swą niszczycielską siłę większą o 50%/ 50 pkt WI rzucającego (dotyczy to też ich zasięgu, a w niektórych wypadkach nawet czasu trwania).
- Postać nigdy jako pierwsza nie jest atakowana przez jakiekolwiek demony i tym podobne istoty, aż do momentu wykonania przez nią jakiegokolwiek agresywnego kroku itp.

Nata-kranta (występuje jako siostry syjamskie)

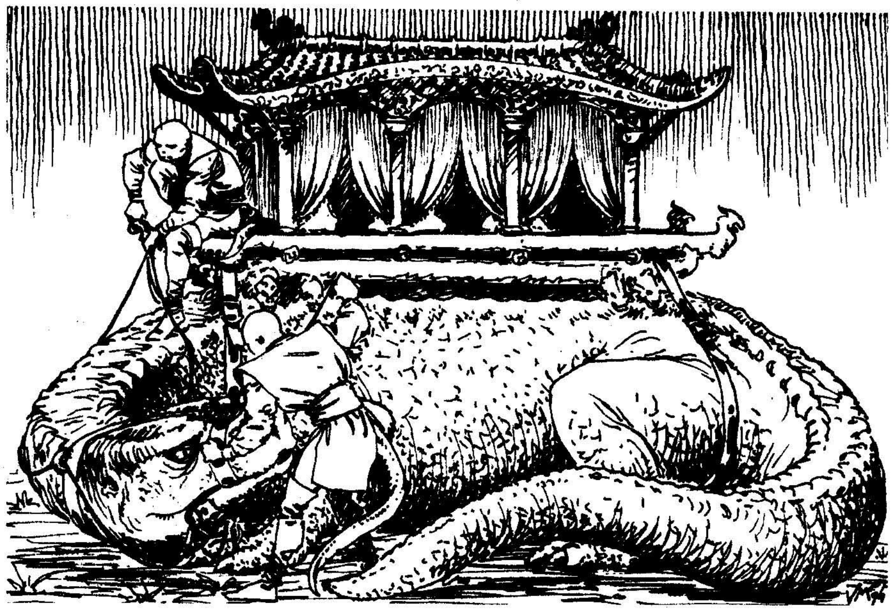


Ulubiona ofiara: doprowadzenie kogoś do szaleństwa.

Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Emanacja strachu – raz dziennie przez okres 10 rund/10 pkt WI postać jest w stanie emanować wokół siebie aurę stachu, która w istotach, które jej nie odparły (udanym % rzutem na połowę odporności nr 2) wywołuje efekt analogiczny do czarnoksięskiego czaru *Przerażenie*.
- Postać nabywa cechy podwójnej odporności na klątwy i przekleństwa, przy czym jeśli już posiada tę zdolność, to jej odporność na klątwy i przekleństwa jest automatycznie pozytywna.
- Postać raz w roku/50 pkt WI ma szansę wywołać u kogoś, kto jej się narazi, losowo wybraną ułomność. Ułomność taką traktuje się analogicznie do *Klątwy Boskiej* (aczkolwiek przed tą klątwą istnieje jednorazowa szansa obrony – po udanym % rzucie na 1/10 odporności nr 3). Klątwa ta zaczyna działać po okresie k10 dni.
- Raz na k10 dni postać jest w stanie sprowadzić przekleństwo szaleństwa na wybraną istotę, jeśli ona go nie odeprze (udanym % rzutem na połowę odporności nr 3). Objawia się ono jako kilkurundowe (k10 rund/50 pkt WI) objawy szału.
- Jest w stanie spełnić na zasadzie *Cudu* (patrz odpowiedni czar kapłański), nawet raz dziennie, prośbę współwyznawcy, pod warunkiem, że poprzednio w tej intencji została złożona ofiara i pozytywnie odmówiono (z Zauważeniem) modlitwę (można się modlić 1-2 razy dziennie zależnie od profesji).

ANTAR – kamienny jaszczur



RASA: jaszczury **CHAR:** ntr.ntr., rzadko ntr.dbr lub ntr.zły
DŁUGOŚĆ: 5-10m, rzadziej do 15m (1/3 długości to ogon); **WAGA:** 0,8-5ton, rzadziej do 15 ton
ŻYW 800; **SF** 300; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** 5+;
MD 15+; **UM** -; **CH** *0; **PR** 5;
Uwaga: każdy przyrost ŻYW i SF z POZ wzrasta o 1/10 poprzedniej wartości (analogicznie jak w wypadku dużych smoków)
ZBROJE: 1. własna skóra: OB 70pkt.;
WYP 210/210/210; co POZ OB wzrasta o 5 pkt i każde WYP o 20 pkt
2. zewnętrzne: każda - jak dla koni (tylko w wypadku bojowego wykorzystania). Ze względu na naturalne opancerzenie są stosowane tylko dla wywarcia większego wrażenia lub w walce ze smokami.
3. nadbudowy: niosący je antar nie może walczyć i ma o klasę większe ograniczenia SZ i ZR; wyróżnia się 4 rodzaje:
ścienna – u bardzo dużych osobników; grzbiet jest obudowany drewnianą konstrukcją, tworzącą miniaturową twierdzę. Z wnętrza mogą jednocześnie strzelać z kusz 4 osoby /na każdy POZ antara powyżej 10. Obrona osób znajdujących się w środku jest zwiększana o 100 pkt.
wieżowa – podobnie jw., lecz na grzbiecie zamocowane jest specjalne stanowisko dla kuszy wałowej. Obrona obsługi zwiększa się o 75 pkt. Można zamocować jedną taką wieżę na każde 2 pełne POZ antara powyżej 10 POZ.
mieszana (ścienno-wieżowa) - konstrukcja ta łączy nadbudowę ścienną i wieżową. Z powodu ograniczeń miejsca umożliwia strzelanie z kusz tylko 2 osobom/na każdy POZ antara powyżej 10 oraz zainstalowanie jednej wieży z kuszą wałową na każde 3 pełne POZ antara powyżej 10. Premie do obrony zostają te same w obydwu przypadkach.
transportowa – konstrukcja umożliwiająca założenie siedzeń (jedno za drugim) ułatwiających jazdę. W rzędzie nie może ich być jednak więcej niż 1/każde pełne 2 POZ antara. Za każde pełne 5 POZ kamiennego jaszczura istnieje możliwość dostawienia równoległego rzędu lub lekkiej osłony (+50 do OB w wypadku ostrzelania).
BROŃ: 1. pysk: bgł +10 pkt, SKUT 80ob, 10 pkt OB; opóźnienie 5 sg.; uszk. x2
2. ogon: bgł +10., SKUT 100ob, 10 OB; opóźnienie 5 sg.; uszk. x2
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 3: +10; 4: +20; 10: +10

WYGLĄD:

Kamienny jaszczur to jeden z największych przedstawicieli naziemnych gadów. Posiada niezwykle masywny tułów, szeroką i płaską głowę, przypominającą żółwią. Jego szerokie ciało jest zawieszone nisko nad ziemią, wspierane przez szeroko rozstawione, grube łapy, uzbrojone w potężne pazury. Masywny ogon jest równy jednej trzeciej długości ciała. Przypominają wyglądem gigantyczną salamandrę. Charakteryzują się niezwykle twardą skórą, przypominającą z wyglądu spękaną, wyschniętą ziemię. U samic przybiera ona kolor brązowy, zaś u samców czarny, lekko opalizujący.

Jaszczury te mimo swego ociężałego wyglądu poruszają się bardzo sprawnie. Chociaż najczęściej pełzają raczej powoli, wlokąc swój słabiej od reszty ciała opancerzony brzuch po ziemi i tym samym go chroniąc, w momencie niebezpieczeństwa lub na wyuczoną komendę potrafią podnieść swe ciało i nawet biec w takiej pozycji przez krótki czas lub długo kroczyć.

TRYB ŻYCIA:

Jest to całodziennie aktywny, naziemny i sucholubny gad. Żywi się głównie korzeniami drzew, które umiejętnie wygrzebuje swymi potężnymi pazurami, a następnie miażdży w swych potężnych szczękach i długo żuje. Nic nie jest w stanie przerwać mu posiłku. Tak wielki gad musi spożywać olbrzymie ilości jedzenia, pozostawiając po sobie ogromne zniszczenia w drzewostanach. Na szczęście taki jeden olbrzymi posiłek starcza mu na bardzo długo - nawet do kilkudziesięciu dni. Po całodniowym żerowaniu może kilka dni leżeć na słońcu, trawiąc to, co zjadł. Głodny, może pożywiać się też padliną.

Jedną z ciekawszych cech tego zwierzęcia jest to, że stare osobniki są nadzwyczaj spokojne i tolerancyjne. Z tego powodu antar powyżej 10 POZ w zasadzie nie ma ochoty do walki. Jedynie odpowiedni czar lub bezpośrednie zagrożenie życia może go do tego sprowokować. Cywilizowane istoty uważają je za zwierzęta przyjazne i o dobrym charakterze. Potwierdza to zachowanie starych osobników, które mają w zwyczaju mieszanie się do walki, toczonej przez równe im wielkością istoty. W takiej sytuacji jaszczury te powstają na łapy i z rykiem wkraczają między walczących, próbując zmusić obu napastników do zaprzestania walki.

W naturalnym środowisku żyją do 500 lat, zaś hodowane w dobrych warunkach nawet i dłużej.

Wiele społeczności często wykorzystuje te gady w rozmaitych celach. Prymitywne kultury, zwierzęta lub potwory wykorzystują pancerz po martwych osobnikach jako schronienie lub domostwo. Niektóre kultury (reptillioni, malaucy) często oswajają je, rozmnażają i tresują. Urodzone w niewoli i oswojone służą najczęściej za wierzchowce reptilliońskiej elicie władzy. Często zaprzyjaźniają się z nimi druidzi, szczególnie, że jest to ulubione zwierzę totemowe druidów Kręgu Żywiołu Ziemi.

W przeszłości znane są przypadki używania tych jaszczurów jako ruchomych twierdz - patrz nadbudowy. Wojska, które stosują antary w ten sposób są na Orchii nazywane pancerną jazdą. W czasach wielkich wojen służyły one do przełamywania szyków przeciwnika, zastraszania go lub do pokonywania mniejszych przeszkód wodnych. Obecnie poza Gastą i Archagastą nie ma większych jednostek posiadających te jaszczury.

WYSTĘPOWANIE:

Naturalnie zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny archipelagów południowych oraz centralnego i wschodniego. Na tych ostatnich spotyka się je sporadycznie i to tylko na południowych, dobrze nasłonecznionych zboczach. Sypiają w wygrzebanych przez siebie norach, nieważając na obecność innych istot, w tym nawet smoków. Często znajdywane są w płytkich wykrotach i jaskiniach. Nie są samotnikami, normalnie spotyka się je parami (2-4 osobniki z 2-8 POZ) lub w "gniazdach" (5 + 1k10 osobników z 0-12 POZ).

W niektórych miastach reptilliońskich lub w Ostrogarze czy Get-warr-garze co roku w miesiącu świątecznym istnieje szansa (10%) kupienia tych gadów. Oficjalnie jednak cena takiego zwierzaka liczona jest średnio jako 10 tys. sztuk złota za metr długości. Po nabyciu trudno jest jednak wywieźć je z danej wyspy, jako że tylko największe morskie barki są w stanie pokusić się o przyjęcie takiego "ładunku" na pokład.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 3 pkt./POZ antara nie jest w stanie zadać mu obrażeń.
* Bazowa bariera odpornościowa - odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ antara - analogicznie jak wyparowania.
* od czynników działających na odporności nr 7, 8, 9 i 10 odnosi tylko 1/10 obrażeń. Rozpatrujemy to dopiero po odjęciu bazowej bariery odpornościowej.
* od 8 POZ ze względu na zbyt grubą skórę są całkowicie odporne na zdolności martwiacze: wyssanie energii życiowej.
* zdolności tragarza: potrafi nosić na grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż to wynika z jego SF, ponadto dwukrotnie większa jest również jego

wytrzymałość na zmęczenie. Jednak podczas noszenia ciężarów szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

* tratowanie: zdolność podjęcia podczas biegu próby przewrócenia i zdeptania istoty, która nie zdąży uskoczyć (tzn. nie wykona udanego rzutu na akt. ZR): warunkiem jest udane TR leżącego (biegłość 30 pkt + premia z SF i ZR, zmniejszone o obronę ze zbroi ofiary).
* taranowanie: zdolność uderzenia w biegu dużej przeszkody lub wielkiej istoty. Takie zderzenie zadaje 1k100 obrażeń, zwiększone o premię z SF i 20 obrażeń/1metr długości antara. W wypadku zderzenia z inną istotą, obydwie mogą się przewrócić. Istnieje przy tym szansa, że załoga antara może ulec przygnieceniu. Chroni przed tym udany % rzut na jeździectwo albo akt. ZR.
* W wypadku trafienia pyskiem istoty dziesięciokrotnie mniejszej od siebie jest w stanie przytrzymać ją i pożerać. Oznacza to, że w następnych k10 rundach będzie ją przeżuwał. W każdej następnej rundzie istnieje 95% szansa (- obrona zbroi zmniejszona uprzednio o 30 pkt), że istota dostanie 2k100 obrażeń + premia z SF antara. Po skończonym przeżuwaniu antar połyka ofiarę lub - jeśli była w twardej, metalowej zbroi - to, co z niej wpłynęło.
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
* samozdrowienie - 1/10 ŻYW za dobę snu.
* „pływanie" - jak każdy gad, antar potrafi pływać. Płytsze rzeki lub zbiorniki wodne po prostu przechodzi po dnie. Głębsze przepływa tuż pod powierzchnią wody, nabrawszy odpowiednio dużo powietrza. O ile nie ma większych fal, można w ten sposób podróżować na jego grzbiecie.
* specjalne uderzenie ogonem - jak normalny atak, z tym że obejmuje na raz wszystkie istoty w zasięgu ciosu.

KAMIENNY JASZCZUR - ANTAR (roślinożerca)

MŁODY; **POZ** 0; **CHAR** ntr.ntr.; 3-7m długości; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 71
ŻYW 880; SF 440; ZR 50; SZ 70; INT 10; MD 10; UM - ; CH* -; PR 30; WI - / -
ODPORNOŚCI:1-70; 2-70;3-5: po 50; 6-9: po 147;10-167; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 71, TR 120; opźn. 5; SKUT 150 ob + sp.; OB + 5; SP B; AT 1
BROŃ 2: ogon; bgł. 71, TR 120; opźn. 5; SKUT 160 ob + sp.; OB + 5; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR. - , 1/2; OB bl./dal. 75/ 70; WYP 140/ 210/ 280

MŁODY SAMIEC; **POZ** 4; **CHAR** ntr.ntr.; 7-9m dłg; **SKARB:** brak; PDośw. 105
ŻYW 1305; SF 640; ZR 70; SZ 82; INT 14; MD 14; UM - ; CH* -; PR 50; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 112; 3-5: po 92; 6-9: po 219; 10-239; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 79, TR 150 ; opźn. 5; SKUT 240 ob + sp.; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ 2: ogon; bgł. 79, TR 150; opźn. 5; SKUT 260 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/2, 1/2; OB bl./dal. 100/ 90; WYP 220/ 290/ 360

SAMIEC; **POZ** 8; **CHAR** ntr.ntr.; 9-11m dłg; **SKARB:** nie ma; PDośw. 150
ŻYW 1950; SF 920; ZR 100; SZ 105; INT 23; MD 23; UM - ; CH* -; PR 85; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 157; 3-5: po 137; 6-9: po 322; 10-342; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 112 , TR 214 ; opźn. 5; SKUT 310 ob + sp.; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ 2: ogon; bgł. 112, TR 214; opźn. 5; SKUT 330 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/2,1/2; OB bl./dal. 120/ 110; WYP 300/ 370/ 440

STARSZY SAMIEC; **POZ** 12; **CHAR:** ntr. dbr.; 11-13m dłgi; **SKARB:** brak; PD. 255
ŻYW 3000; SF 1400; ZR 130; SZ 125; INT 30; MD 30; UM - ; CH* -; PR 50; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 221; 3-5: po 201; 6-9: po 485;10-505; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 130, TR 283; opźn. 5; SKUT 470 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: ogon; bgł. 130, TR 283; opźn. 5; SKUT 500 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/2,1/2; OB bl./dal. 160/ 145; WYP 380/ 450/ 520

STARA SAMICA; **POZ** 14; **CHAR**:ntr.dbr.; 11-13m dłg; SKARB: brak; PD. 450
ŻYW 3630; SF 1800; ZR 140; SZ 135; INT 30; MD 35; UM - ; CH* -; PR 60; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 256; 3-5: po 237; 6-9: po 585;10-605; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 134, TR 328; opźn. 6; SKUT 570 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: ogon; bgł. 134, TR 328; opźn. 6; SKUT 600 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/3,1/2; OB bl./dal. 152/ 137; WYP 420/ 490/ 560

STARY SAMIEC; **POZ** 16; **CHAR:** ntr. dbr.; 13-15m dłg; **SKARB:** nie ma; PD. 650
ŻYW 4400; SF 2200; ZR 150; SZ 145; INT 30; MD 40; UM - ; CH* -; PR 70; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 301; 3-5: po 246; 6-9: po 710;10-730; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 138, TR 369; opźn. 6; SKUT 670 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: ogon; bgł. 138, TR 369; opźn. 6; SKUT 700 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/3,1/2; OB bl./dal. 165/ 150; WYP 460/ 530/ 600

STARSZA SAMICA; **POZ** 10; **CHAR** ntr.ntr.; 9-11m dłg; **SKARB:** nie ma; PD. 190
ŻYW 2400; SF 1120; ZR 110; SZ 111; INT 25; MD 25; UM - ; CH* -; PR 40; WI - / -
ODPORNOŚCI: 1-2: po 184; 3-5: po164; 6-9: po 392; 10-412; AM 0;
BROŃ 1: pysk; bgł. 116, TR 239; opźn. 5; SKUT 360 ob + sp.; OB +10; SP B; AT (1)
BROŃ 2: ogon; bgł. 116, TR 239; opźn. 5; SKUT 380 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancerz skórny; OGR.1/2,1/2; OB bl./dal. 135/ 125; WYP 340/ 410/ 480

MALAUK – czwororęki olbrzym

RASA: olbrzymy **CHAR:** każdy
WZROST: 2-2,5m; **WAGA:** 200-300kg
ŻYW 300; **SF** 160; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** 50; **MD** 30; **UM** 10; **CH** 35; **PR** 40;
ZBROJE: **1. własna skóra:** OB 10pkt; WYP 40/40/40
2. zewnętrzne: każde – zależne od profesji i wieku
BROŃ: **1. maczugi:** bgł +10 pkt, SKUT 170ob, 15 pkt OB; opóźnienie 9 sg.; uszk. x4
2. głazy: bgł +10 pkt, SKUT 150ob, 6 OB; opóźnienie 6 sg.; uszk. x2
3. pięści: bgł +5 pkt, SKUT 80 (100 w rękawicach)ob, 8 pkt OB; opóźnienie 3 sg.; uszk. x1
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 3: +10; 4: +20; 10: +10



WYGLĄD:

Malaucy, zwani też czwororękimi olbrzymami, należą do pradawnych istot o typowo człekokształtnej postawie. Wyróżniają się jednak posiadaniem drugiej pary rąk. Wyrasta ona z tułowia tuż poniżej pierwszej.

Obydwie pary rąk niczym się od siebie nie różnią. Olbrzymy te są w stanie posługiwać się jednocześnie wszystkimi rękoma bez najmniejszego problemu.

Poza tym nie odbiegają zbytnio wyglądem od innych humanoidalnych ras. Jedynym charakterystycznym szczegółem jest okrągła twarz.

Zwykle noszą krótką, szczeciniastą brodę. Skóra malauków, jak u wszystkich gigantów jest gruba, często z grubą warstwą tłuszczu.

Każda rasa malauków ma swój sposób ubierania się. Malaucy czarni noszą obszerne skóry zwierzęce, zdarte z zabitych zwierząt; malaucy czerwoni i biali w krainach cywilizowanych ubierają się według mody ludzkiej. Ich czerwone lub białe płaszcze najczęściej skrywają po spodem bojowe kolczugi lub inne zbroje.

TRYB ŻYCIA:

Malaucy są potężnymi istotami zamieszkującymi najczęściej archipelagi zachodnie. Jest to cywilizowana, typowo nadmorska rasa. W zależności od nacji posiadają oni kilka charakterystycznych nawyków. W zasadzie poza tym niczym się nie różnią i często zmieniają swą przynależność.

Najbardziej znaną i najliczniejszą ich rasą są malaucy czarni, ze względu na noszone rogate hełmy, często też nazywani rogaczami. Pędzą oni półkoczowniczy tryb życia, zamieszkując prymitywne osady, wioski i miasteczka. Nie lubią obcych. Sami też nie lubią wyprawiać się poza najbliższą okolicę, o ile w pobliżu znajduje się odpowiednia ilość

pożywienia. Najczęściej zajmują się wypasem bydła, rybołóstwem i polowaniem na foki. Są świetnymi żeglarzami, jednak ich prymitywne łodzie nie należą do najlepszych. Co jakiś czas w kilkuosobowych bandach polują w pobliżu siedzib cywilizowanych istot. Często naprzykrzają się im, zajmując się porywaniem koni, które stanowią ich przysmak.

Kolejna rasa to malaucy czerwoni. Uchodzą oni za świetnych marynarzy, najemników i ...korsarzy. Marzeniem prawie każdego z nich jest posiadanie jakiegoś własnego statku. Ponieważ rasa ta nie zajmuje się budowaniem okrętów ani w ogóle budowaniem czegokolwiek, więc na różne sposoby stara się je pozyskać. Najczęściej grupa czerwonych malauków w zamian za okręt na kilka lub kilkanaście lat wynajmuje się wraz ze swymi rodzinami możnym. Odpowiednio wykorzystały to orki, które powierzyły im część swojej floty, w zamian za ...korsarskie usługi. W odróżnieniu od innych ludów morza rasa ta jest dość pobłażliwa. Po zdobyciu obcego statku nie zabijaja załogi, ale wysadzaja ją na najbliższym lądzie. Nigdy też w walce nie używaja przedmiotów mogących spalić lub zatopić okręt. W wypadku jednak, gdy wrogowie próbują tak czynić nie mają dla nich najmniejszej litości.

Ostatnia, bardzo znana rasa czwororękich olbrzymów to biali malaucy. W stronach cywilizowanych, doskonale zasymilowali się oni z ludźmi i orkami. Z natury, to świetni gwardziści i rycerze. Z tych samych powodów co inni malaucy, nigdy nie używają koni. Znane jest ich powiedzenie: „Na żarciu jeździł nie będę". Ulubioną ich formą podróżowania są wszelkiego typu otwarte lektyki, noszone przez młodszych malauków, niewolników lub przedstawicieli innych ras. Na dłuższe wyprawy najczęściej wypożyczają reptilliońskie Antary (pancerne jaszczury), aczkolwiek nie zawsze umieją na nich walczyć.

W służbie u innych najczęściej zależy im na dobrej zapłacie. Niekiedy wręcz wynajmują się w tym celu całą rodziną. W zasadzie służą tylko bogatym i potężnym suwerenom. Z powodu ich oddania, honoru i bezwzględności traktuje się ich jako i stoty o charakterze przeważnie praworządnym neutralnym lub złym. Wykorzystywani są najczęściej jako doskonała obstawa lub strażnicy bogatych świątyń i domostw.

Po osiągnięciu pewnego statusu i bogactwa biali malaucy osiedlają się w małych nadmorskich twierdzach, najczęściej w pobliżu siedzib ludzi, krasnoludów lub reptillionów. Często wokół nich osiedlają innych malauków, olbrzymów lub ogrów. Na starość stają się bardzo gościnni, leniwi i spokojni.

Żyją do 400 lat, a dojrzewają w wieku 60. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako żołnierze, rycerze i ewentualnie klerycy. Dość często można u nich spotkać niezbyt utalentowanych iluzjonistów (do 10 POZ).

WYSTĘPOWANIE:

Malaucy są rasą występującą w nielicznych społecznościach na wszystkich archipelagach. Największe ich skupiska w pobliżu Archipelagu Centralnego znajdują się są na wyspach ciągu Orkusa (z wyjątkim wyspy Orkus-Tan) oraz na zewnętrznych wyspach Archipelagu Centralnego (szczególnie na wyspach Malauków, Korsarskich oraz Czerwonych i Białych Piratów).

Wieksze grupy malauków spotyka się najczęściej tylko na statkach lub w zaciężnych jednostkach. Mniejsze grupki malauków (2k10 z POZ 4-10) spotyka się najczęściej w pobliżu portów, karczm lub niedaleko ich ojczystych terenów.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* naturalna oburęczność – w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń lewą i prawą ręką. Potrafią one bez problemu używać na raz 4 jednoręczych broni lub dwóch dwuręcznych (nie dotyczy broni strzelających). W tym pierwszym przypadku mają jednak w lewych rękach po jednym ataku. Ich rycerstwo lubi posługiwać się 2 tarczami i 2 mieczami jednocześnie.
* podwójny chwyt – jeśli trzymają broń dwuręczną wszystkimi czterema dłońmi jednocześnie – do ciosu liczy się podwójnie większa premia z SF (a więc np. bonus do ran liczy się jako 1/2 SF).
* infrawizja (zasięg 1/10 SZ w metrach)

MALAUK – wojownik

NOWICJUSZ; POZ 0; **CHAR** P.N.; **SKARB** 5A2; **PDośw.** 15;
ŻYW 315; SF 236; ZR 50; SZ 70; INT 75; MD 70; UM 35; CH 65; PR 70; WI 25; ZW 3
OPORNOŚCI: 1-54; 2-53; 3-49; 4-66; 5-36; 6-71; 7-71; 8-71; 9-71; 10-81; Amg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł. 71,TR 124; opóźn. 9; SKUT 174ob(90); OB +8; SP B; AT (1)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 66, TR 95; opóźn. 3; SKUT 70ob ; OB +8; SP B; AT (2)
BROŃ 3: szabla krzywa x4; bgł. 61, TR 90; opóźn. 3; SKUT 50kł 95tn ; OB +36; SP B; AT 6
ZBROJA: skóra zwierzęca pojedyńcza; OGR -,-; OB bl./dal. 53/17; WYP 55/75/90

KADET; POZ 2; **CHAR** P.N.; **SKARB** 5A4; **PDośw.** 30;
ŻYW 331; SF 246; ZR 56; SZ 76; INT 77; MD 74; UM 37; CH 77; PR 82; WI 25; ZW 3
OPORNOŚCI: 1-60; 2-59; 3-55; 4-72; 5-42; 6-78; 7-78; 8-78; 9-78; 10-88; Amg 0
BROŃ 1: maczuga;bgł.82,TR 138;opóźn.9;SKUT 294ob(244);OB +15; SP 2B; AT (1)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 77, TR 108; opóźn. 3; SKUT 142ob ; OB +16; SP 2B; AT (2)
BROŃ 3: szabla krzywa x4;bgł.72,TR 103; opóźn.3;SKUT 51kł 96tn; OB+36;SP 2B;AT 6
ZBROJA: kurtkowa typowa; OGR -,1/2; OB bl./dal. 40/25; WYP 65/100/95

ST.KADET; POZ 4; **CHAR** P.N.; **SKARB** 5A8; **PDośw.** 45;
ŻYW 347; SF 256; ZR 62; SZ 82; INT 79; MD 78; UM 39; CH 89; PR 94; WI 25; ZW 3
OPORNOŚCI: 1-66; 2-66; 3-61; 4-78; 5-48; 6-86; 7-86; 8-86; 9-86; 10-96; Amg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł.98,TR 156; opóźn.9;SKUT 298ob(248); OB +15; SP S; AT (1)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 93, TR 125; opóźn. 3; SKUT 144ob ; OB +16; SP S; AT (2)
BROŃ 3: szabla krzywa x4; bgł.78, TR 110; opóźn.3; SKUT 104kł 194tn ; OB +72; SP 2B; AT 6
ZBROJA: kolczuga typowa; OGR 1/2, 1/2; OB bl./dal. 99/27; WYP 80/160/80

WETERAN; POZ 6; **CHAR** P.N.; **SKARB** 10A10; **PDośw.** 75;
ŻYW 373; SF 291; ZR 78; SZ 98; INT 91; MD 92; UM 51; CH 111; PR 116; WI 35; ZW 5
OPORNOŚCI: 1-76; 2-76; 3-71; 4-87; 5-57; 6-96; 7-96; 8-96; 9-96; 10-106; Amg 0
BROŃ 1: maczuga x2;bgł.129,TR 195;opóźn.9;SKUT 401ob(326);OB+45;SP S,OB; T(2)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 124, TR 190; opóźn. 3; SKUT 153ob ; OB +32; SP S,OB; AT (6)
BROŃ 3: szabla krzywa x4; bgł.109, TR 175; opóźn. 3; SKUT 113kł 203tn; OB +72; SP 2B,OB; AT 8
ZBROJA: kolczuga ciężka; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 103/31; WYP 105/170/100

ST. WETERAN; POZ 8; **CHAR** P.N.; **SKARB** 15A10; **PDośw.** 105;
ŻYW 389; SF 301; ZR 84; SZ 104; INT 93; MD 96; UM 53; CH 123; PR 128; WI 35; ZW 5
OPORNOŚCI: 1-82; 2-83; 3-77; 4-93; 5-63; 6-104; 7-104; 8-104; 9-104; 10-114; Amg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł.135,TR 203;opóźn.9;SKUT 478ob(403);OB +45;SP S,OB;AT(2)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 130, TR 198; opóźn. 3; SKUT 195ob ; OB +8; SP S,OB; AT (6)
BROŃ 3: szabla krzywa;bgł.125,TR 193;opóźn.3;SKUT 115kł 205tn;OB+72;SP S,OB;AT 8
ZBROJA: kolczuga ciężka; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 103/31; WYP 105/170/100

LORD; POZ 10; **CHAR** P.N.; **SKARB** 20A20; **PDośw.** 155;
ŻYW 410; SF 321; ZR 95; SZ 115; INT 100; MD 105; UM 60; CH 140; PR 145; WI 40; ZW 6
OPORNOŚCI: 1-92;2-93;3-86;4-102;5-72;6-113;7-113;8-113;9-113;10-123; Amg 0
BROŃ 1: maczuga;bgł.146,TR 220;opóźn.9;SKUT 488ob(413);OB+45;SP S,OB;AT(2)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 141, TR 215; opóźn. 3; SKUT 200ob ; OB +32; SP S,OB; AT (6)
BROŃ 3: szabla krzywa;bgł.136,TR 210; opóźn.3;SKUT 140kł 275tn;OB +108;SP S,OB;AT 8
ZBROJA: kolczuga warstwowa ciężka; OGR 1/3,1/3; OB bl./dal. 146/38; WYP 115/210/120

ST.LORD; POZ 12; **CHAR** N.D.; **SKARB** 20X20; **PDośw.** 200;
ŻYW 426; SF 331; ZR 101; SZ 121; INT 102; MD 109; UM 62; CH 152; PR 157; WI 40; ZW 6
OPORNOŚCI: 1-97; 2-98; 3-91; 4-107; 5-77; 6-121; 7-121; 8-121; 9-121; 10-131; Amg 0
BROŃ 1: maczuga;bgł.152,TR 228;opóźn.9;SKUT 491ob(416);OB+45;SP S,OB;AT(2)
BROŃ 2: pięści ; bgł. 147, TR 223; opóźn. 3; SKUT 163ob ; OB +8; SP S,OB; AT (6)
BROŃ 3: szabla krzywa; bgł. 157, TR 233; opóźn. 3; SKUT 143kł 278tn ; OB +108; SP 2S,OB; AT 10
ZBROJA: kolczuga warstwowa ciężka; OGR 1/3,1/3; OB bl./dal. 146/38; WYP 115/210/120

GIGANT WZGÓRZOWY

RASA: Gigant wzgórzowy; **CHAR:** przeważnie ntr. zły
WZROST: 300-500cm; **WAGA:** 500-1500kg
ŻYW 900; **SF** 800; **ZR** 10; **SZ** 40;**INT** 30; **MD** 50; **UM** 20; **CH** 60; **PR** 40;
ZBROJE: 1. własna skóra: OB 5 pkt., WYP 100kł/100tn/100ob;
2. zewnętrzne: skóry zwierzęce pojedyncze, grube i futra zwierzęce
BROŃ: 1. pięści: biegłość + 10pkt., SKUT 80ob; OB +15; opźn. 3sg; uszk. x2;
2. głazy: biegłość + 5pkt., SKUT 300ob (+/- k100); OB 0; opźn. 8sg; uszk. x3;
3. maczugi: biegłość + 10pkt., SKUT 170ob; OB +15; opźn. 9sg; uszk. x4;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 4: +20; 5: +10; 6: +10; 10: +10;

WYGLĄD:

Giganty wzgórzowe należą do ogromnych humanoidalnych ssaków.

Odznaczają się masywną budową ciała. Posiadają bardzo silnie umięśnione kończyny. Ogólnym wyglądem przypominają człowieka, choć oczywiście prawie dwukrotnie przewyższają go wzrostem. Poruszają się, przyjmując charakterystyczną, lekko przygarbioną postawę ciała, co często sprawia wrażenie, że są niższe niż w rzeczywistości. W walce z dużo niższymi od siebie przeciwnikami uginają w kolanach nogi, pochylając się jednocześnie do przodu, co ułatwia im lepsze zachowanie równowagi, dość kłopotliwe przy tak olbrzymiej masie ciała. Skóra giganta wzgórzowego jest gruba, brązowa, pokrywają ją gęste, kręcone, czarne włosy. Ubierają się najczęściej w niedbale wyprawione skóry bawole. Każdy osobnik nosi także dużą torbę skórzaną (tam znajduje się praktycznie cały jego dobytek).



TRYB ŻYCIA:

Giganty wzgórzowe pędzą najczęściej półkoczowniczy tryb życia. Tam gdzie pożywienia jest pod dostatkiem, często zakładają całe wioski. Lubią osiedlać się w dużych jaskiniach. Gdy zaczyna brakować jedzenia, wyruszają w jego poszukiwaniu i tylko najstarsze osobniki zostają na straży. W rejonach cywilizowanych lub w krainach, gdzie występują większe smoki, czują się zagrożone. Z tego właśnie powodu stawiają tam często przeogromne kamienne zamczyska. Jedna taka twierdza potrafi kontrolować całą okolicę, ściągając od wszystkich daninę.

Giganty są rasą mięsożerną, za pokarm najczęściej służy im mięso większych zwierząt (np. bawoły Opasy), które często w tym celu hodują. Kiedy brakuje pożywienia, są w stanie zadowolić się pokarmem roślinnym. W walce często posługują się ciskanymi we wroga z oddali głazami; przynajmniej jeden taki zawsze noszą w sakwie. Jeżeli przypuszczają atak na karawanę lub poczet rycerski, najczęściej zadawalają się końmi, nie zwracając większej uwagi na uciekających, o ile tylko nie stawiają oni oporu. Niekiedy starają się wchodzić w komitywę z innymi rasami, które w zamian za ich opiekę mają pomagać w zdobywaniu pożywienia. Preferują kontakty z goblinami, orkami (w tym z uruk-hai) i z tryglodytami. Nigdy nie ufają ludziom, krasnoludom i olbrzymom.

Żyją do 400 lat, dojrzałość osiągając już po 30 latach.

Najczęściej spotykani są jako przedstawiciele kasty żołnierskiej. W rejonach cywilizowanych spotykani są często jako dezerterzy z elitarnych jednostek podległych Katanowi lub możnym uruk-hai. W krainach rzadziej zaludnionych prawie wyłącznie występują jako łowcy lub barbarzyńcy. W osadach, twierdzach i miastach giganci spotykani są też jako klerycy i iluzjoniści.

Posługują się własnym językiem, aczkolwiek znają też język olbrzymów, a po części także orków, gnoli lub goblinów.

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują najczęściej tereny pagórkowate. Dość często można je spotkać także w górach. Pojedyncze, starsze osobniki (6-8 POZ) spotyka się także w lasach.

W pobliżu swych wiosek (z reguły taka osada liczy 5-50 osobników z 0-10 POZ) najczęściej krążą rodzinami (0-4 z O POZ, 1-2 z 2 POZ i 1-2 z 4-6 POZ) lub pojedynczo (2-8 POZ).

W kilkunastu miejscach w południowej części Archipelagu Pajęczego oraz na kilku większych wyspach Archipelagów Południowych znajdują się miasta-państwa gigantów.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- mają problemy z Trafianiem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o 25 pktów za każdą wielokrotność dwukrotnie mniejszego rozmiaru ofiary).
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
* w wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.).
* w momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, starają się upaść na wroga. Jest to skuteczne, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na akt. ZR (ew. i na akt. SZ akt., jeśli się tego nie spodziewała). Upadek giganta przygniata ofiarę tak mocno, że w każdej rundzie od duszenia powinna otrzymywać 1k100 obrażeń. Aby wydostać się z pod giganta, ofiara musi się bardzo starać. Pełne oswobodzenie wymaga udanego % rzutu na 1/2 akt. ZR lub na całą akt. ZR, jeśli ktoś pomaga.

GIGANT WZGÓRZOWY (Wojownik)

MŁODY GIGANT; POZ 0; CHAR cht.zły; SKARB: *; PDośw. 30
ŻYW 945; **SF** 1020; **ZR** 50; **SZ** 80; **INT** 40; **MD** 90; **UM** 45; **CH** 60; **PR** 40; **WI** 0; **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-79; 2-89; 3-65; 4-100; 5-75; 6-200; 7-190; 8-190; 9-190; 10-185
BROŃ 1: pięść; bgł. 70, TR 177; opźn. 3; SKUT 294ob; OB +7; SP B; AT 1
BROŃ 2: głaz; bgł. 65, TR 172; opźn. 8; SKUT (404ob); OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: goły; OGR - , - ; OB bl./dal. 27/20, WYP. 100/100/100

SAMICA; POZ 2; CHAR ntr.zły; **SKARB:** ***20A2; 20B4;10C1;10D1; 5E1;10F1; **PDośw.** 65
ŻYW 970; **SF** 1050; **ZR** 56; **SZ** 86; **INT** 40; **MD** 94; **UM** 47; **CH** 80; **PR** 50; **WI** 0; **ZW** 1;
ODPORNOŚCI: 1-85; 2-95; 3-71; 4-106; 5-81; 6-237; 7-227; 8-227; 9-227; 10-222;
BROŃ 1: pięść; bgł. 76, TR 187; opźn. 3; SKUT 342ob; OB +15; SP B; AT 1
BROŃ 2: głaz; bgł. 71, TR 182; opźn. 8; SKUT (412ob); OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra poj. gig.; OGR - , - ; OB bl./dal 41/26; WYP 120/160/180

SAMIEC; POZ 4; **CHAR** ntr.zły
SKARB: *** 30A2; 30B2; 15C2; 15D1; 5E1; 20F1; **PDośw.** 114
ŻYW 1000; **SF** 1080; **ZR** 62; **SZ** 92; **INT** 40; **MD** 96; **UM** 49; **CH** 100; **PR** 60; **WI** 0; **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-93; 2-104; 3-79; 4-114; 5-89; 6-248; 7-238; 8-238; 9-238; 10-233
BROŃ 1: pięść; bgł. 82, TR 196; opźn. 3; SKUT 350ob; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: głaz; bgł. 77, TR 191; opźn. 8; SKUT (570ob); OB 0; SP B; AT (1)
BROŃ 3: maczuga dw.; bgł. 70, TR 184; opźn. 9; SKUT 355ob ; OB +7; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra gruba gig.; OGR - ,1/2; OB bl./dal. 49/42 ; WYP 150/200/240

STARY GIGANT;POZ 6;**CHAR** ntr.zły
SKARB:***40A3;40B2;20C2; 5D1;10E2;30F1; **PDośw.** 183
ŻYW.1025; **SF**1160; **ZR** 78; **SZ**108; **INT** 50; **MD** 110; **UM** 61; **CH**140; **PR** 80;**WI** 0; **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-102; 2-113; 3-87; 4-122; 5-97; 6-238; 7-263; 8-253; 9-253; 10-248
BROŃ 1: pięść; bgł. 113, TR 237; opźn. 3; SKUT 370ob; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: głaz; bgł. 108, TR 232; opźn. 8; SKUT (590ob); OB 0; SP B; AT (1)
BROŃ 3: maczuga dw.; bgł. 101, TR 224; opźn. 9; SKUT 460ob; OB +15; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra gruba gig.; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 61/46; WYP 170/220/260

SAMOTNIK; POZ 8; **CHAR** ntr.zły
SKARB: *** 50A3; 50B2; 25C3; 20D1; 10E2; 40F1; **PDośw.** 242;
ŻYW 1050; **SF** 1200; **ZR** 84; **SZ** 114; **INT** 50; **MD** 114; **UM** 63; **CH** 160; **PR** 90; **WI** 0; **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-108; 2-119; 3-93; 4-128; 5-103; 6-275; 7-265; 8-265; 9-265; 10-260;
BROŃ 1: pięść; bgł. 119, TR 247; opźn. 3; SKUT 380ob; OB +15; SP B; AT (1)
BROŃ 2: głaz; bgł. 114, TR 242; opźn. 8; SKUT (600ob); OB 0; SP B; AT (1)
BROŃ 3: maczuga dw.; bgł. 107, TR 235; opźn. 9; SKUT 470ob; OB +15; SP B; AT 1
ZBROJA: futra gigancie; OGR 1/2,1/3; OB bl./dał. 75 /60 ; WYP200/280/360

PRZYWÓDCA; POZ 10; **CHAR** ntr.zły
SKARB: *** 60A4; 60B5; 30C5; 25D4; 80E2; 50F1; **PDośw.** 344
ŻYW 1100; **SF** 1300; **ZR** 100; **SZ** 130; **INT** 60; **MD** 130; **UM** 75; **CH** 200; **PR** 110; **WI** 0; **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-120; 2-132; 3-104; 4-139; 5-114; 6-295; 7-285; 8-285; 9-285; 10-280
BROŃ 1: pięść; bgł. 135, TR 275; opźn. 3; SKUT 445ob; OB +22; SP B; AT (1)
BROŃ 2: głaz; bgł. 130, TR 270; opźn. 8; SKUT (775ob); OB 0; SP B; AT (1)
BROŃ 3: maczuga dw.; bgł. 123, TR 263; opźn. 9; SKUT 495ob; OB +15; SP B; AT 1
ZBROJA: futra gigancie; OGR 1/2,1/3; OB bl./dał. 75 /-60 ; WYP 200/280/360

BAWÓŁ OPAS



RASA: Bawół Opas; **CHAR** ntr.ntr.;
WZROST: 1,75-2.75 m wysokości w kłębie, 2,75-4,5 m długości;
WAGA: 350-3500 kg;
ŻYW 700; **SF** 600; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** 15 +; **MD** 15+; **UM** brak;
CH 20+; **PR** 20;
ZBROJE: własna skóra: **OB** 20; **WYP** 60kł/80tn/100ob;
BROŃ:
1. **rogi:** biegłość +5pkt.; **SKUT** 110 kł; **OB** +10; opźn.3 sg; uszk. x2
2. **kopyta:** SKUT 70 ob; opźn. 3 sg.

PREMIE DO ODPORNOŚCI:
1: +10; 2: +20; 4: +10; 8: +10; 9: +10;

WYGLĄD

Bawół Opas jest ssakiem. Z wyglądu przypomina zwykłego bawoła, jest jednak od niego dużo większy. Posiada parę długich (do 120cm), jasnych rogów. Jego masywne cielsko widziane z boku sprawia imponujące wrażenie. Porasta go długa i gęsta sierść, z wiekiem silnie rzednąca i odsłaniająca pola ciemnobrunatnej, grubej skóry. Kończyny i racice masywne; uszy duże, półokrągłe, sterczące i kosmate.

TRYB ŻYCIA

Opasy są zwierzętami roślinożernymi, żerują głównie wieczorem, czasem także nocą i nad ranem. Ich ulubionym pokarmem są liście i młode pędy krzewów agawy. Lubi kąpiele błotne. Jest w stanie długo obejść się bez wody.

Bawoły te sławę swą zawdzięczają swej ogromnej agresywności. W wypadku zranienia atakują wszelkie żywe istoty w pobliżu. Poraniony samiec potrafi godzinami prześladować swych niedoszłych oprawców.

Żyją stadnie w grupkach kilkudziesięciu osobników. Każde stado należy do najpotężniejszego samca i poza młodymi składa się wyłącznie z samic.

Dojrzałe samce są przepędzane przez przewodnika, jednakże nigdy nie oddalają się od samic, czekając na okazję, aż główny samiec będzie czymś zajęty. W wypadku zaatakowania samic lub przewodnika cała grupa (stado) staje się niezmiernie agresywna. Najczęściej atakują, przypuszczając szarżę i tratując swe ofiary na śmierć. Podobno, jak głoszą legendy, mogą w ten sposób zagrozić nawet smokom. Pojmane w niewolę często nie przyjmują pokarmu i zdychają z głodu. Zmuszone przez okoliczności, są w stanie rozwinąć w biegu znaczną prędkość.

Uwaga: Z jednego opasa kucharz może wykonać ilość żelaznych porcji równą 1/10 wagi całego zwierzęcia (liczonej w kg).

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują najczęściej okolice porosłe krzewami agawy. Dość często ich stada (25-75 sztuk z 0-2 POZ, 1 z 8 POZ i 2-20 szwędających się niedaleko samców z 4-6 POZ) spotyka się nie tylko na otwartych przestrzeniach, ale i na skrajach lasów, czy wręcz na wszelkich (np.leśnych) drogach, a szczególnie przy większych traktach. Pojedyńcze opasy (4-8 POZ) trafiają się rzadko, choć zdarza się, że można je spotkać i w pobliżu cywilizowanych stron.

Ogólnie jest to najpospolitszy roślinożerca na Orchii. Jego udomowione formy wykorzystywane są do transportu w wielu barbarzyńskich hordach. W obrębie Orcusa największe ich stada znajdują się na wyspie Melfis. Uwaga: Na wszystkich wyspach Ciągu Orcusa bawoły opasay znajdują się pod ścisłą ochroną gatunkową. Polowanie na nie jest możliwe tylko przez osoby upoważnione oraz przez arystokrację.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonały słuch: bawoła opasa dwukrotnie trudniej zaskoczyć (jego SZ liczona jest podwójnie)
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
* szarżowanie: jeżeli dysponuje w linii prostej przestrzenią o długości równej swej SZ (całkowitej), to z rogów zadaje podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się, stosując unik (jeśli oczywiście dysponuje się tą zdolnością).
* wierzganie: silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt. (o ile trafią) podwójną ilość ran.
* zdolności tragarza: potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie (!) ciężary dwukrotnie większe, niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
* tratowanie: podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona udanego % rzutu na ZR akt.). Postać taka zostaje automatycznie przewrócona, a ponadto może być trafiona kopytami (co sprawdza się względem leżącego).

BAWÓŁ OPAS (roślinożerca)

MŁODY OPAS; POZ 0; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** -; **PDośw.** 21 [350-850 kg]
ŻYW 745; SF 800; ZR 50; SZ 70; INT 20; MD 20; UM 0; CH 25; PR 60; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-66; 2-76; 3-56; 4-66; 5-56; 6-169; 7-169; 8-179; 9-179;10-169; AMg 0
BROŃ 1: rogi; bgł 56, TR 141; opźn. 3; SKUT 255kł; OB +5; SP B; AT 1
BROŃ 2: kopyta: bgł 51, TR 136; opźn. 3; SKUT 235ob; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra; OGR - , -; OB bl./dal. 25 /20; WYP. 60/80/100

SAMICA; POZ 2; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** -; **PDośw.** 26 [850-1350 kg]
ŻYW 775; SF 840; ZR 56; SZ 80; INT 20; MD 24; UM 0; CH 35; PR 70; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-74; 2-84; 3-62; 4-72; 5-62; 6-181; 7-181; 8-191; 9-191;10-181;AMg 0
BROŃ 1: rogi; bgł 62, TR 152; opźn. 3; SKUT 245kł; OB +5; SP B; AT 1
BROŃ 2: kopyta: bgł 57, TR 147; opźn. 3; SKUT 245ob; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra; OGR 1/2, -; OB bl./dal. 25 /20; WYP. 60/80/100

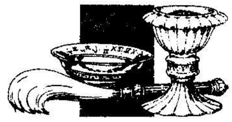
SAMIEC; POZ 4; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** -; **PDośw.** 40 [1350-1850 kg]
ŻYW 805; SF 880; ZR 62; SZ 90; INT 20; MD 28; UM 0; CH 45; PR 80; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-84; 2-94; 3-70; 4-80; 5-70; 6-193; 7-193; 8-203; 9-203; 10-193; AMg 0
BROŃ 1: rogi; bgł 68, TR 164; opźn. 3; SKUT 275kł; OB +5; SP B; AT 1
BROŃ 2: kopyta: bgł 63, TR 159; opźn. 3; SKUT 255ob; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra; OGR 1/2, -; OB bl./dal. 25 /20; WYP. 60/80/100

STARY SAMIEC; POZ 6; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** -; **PDośw.** 75 [1850-2350 kg]
ŻYW 835; SF1000; ZR 80; SZ120; INT 22; MD 34; UM 0; CH 65; PR 100; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-89; 2-99; 3-77; 4-87; 5-77; 6-215; 7-215; 8-225; 9-225; 10-215; AMg 0
BROŃ 1: rogi; bgł 99, TR 211; opźn. 3; SKUT 360kł ; OB +10; SP B; AT 2
BROŃ 2: kopyta: bgł 94, TR 206; opźn. 3; SKUT 320ob ; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 34/24; WYP. 80/100/120

SAMIEC-Przywódca stada; POZ 8; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** -; **PDośw.** 135 [2350-3500 kg]
ŻYW 865; SF1040; ZR 88; SZ 130; INT 24; MD 40; UM 0; CH 85; PR 110; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-89; 2-99; 3-77; 4-87; 5-77; 6-215; 7-215; 8-225; 9-225; 10-215; AMg 0
BROŃ 1: rogi; bgł 103, TR 222; opźn. 3; SKUT 370kł ; OB +10; SP B; AT 2
BROŃ 2: kopyta: bgł 103, TR 217; opźn. 3; SKUT 330ob ; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 34/24; WYP. 80/100/120

CZARY C.D.

CZARY KAPŁAŃSKIE



PIĄTY KRĄG

***EGZORCYZM* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1 godzina *Ceremonii*
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: To zaklęcie zdejmuje urok i wszystkie skutki zawładnięcia czy przejęcia umysłu, oraz efekty opartych na takim działaniu czarów, np.: *Wejście w umysł, Dominacja, Rozdwojenie jaźni, Przejęcie.* Ponadto usuwa z umysłu obcą świadomość (np. niematerialną lub eteralną istotę), która opanowała ciało. Poddana działaniu *Egzorcyzmu* istota musi wykonać rzut obronny na odporność nr 3. Nieudany zmusza ją do opuszczenia ciała swej ofiary.
Jeżeli to zaklęcie zostanie poprzedzone czarem *Odesłanie zła/dobra*, to rzut obronny jest zmniejszany o połowę.

***UZDROWIENIE* (Energia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar leczy wszystkie obrażenia (nawet poważne) oraz całkowicie usuwa skutki zmęczenia i wyczerpania, zawsze przywracając pełnię sił życiowych. Ponadto *Uzdrowienie* leczy wszelkie choroby (oprócz magicznych i umysłowych) oraz neutralizuje skutki trucizny.

***POKORA* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar półboski.

***AUREOLA NIETYKALNOŚCI* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar półboski z III Kręgu.

***POŚWIĘCENIE OŁTARZA* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10-100 (10k10) rund; spec.
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół
OPIS: Podczas rzucania tego czaru kapłan musi wykazać się doskonałą znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. Musi wykonać udany % rzut na WI, zmniejszoną o 50 pkt. Ponadto nie może ulec zmęczeniu podczas wykonywania skomplikowanych, wyczerpujących czynności, których wymaga formuła czaru, bowiem każda, najmniejsza nawet pomyłka niszczy efekt całego, żmudnego wysiłku.
Poświęcony ołtarz roztacza niebieskawą aurę, której słabe światło rozświetla nieznacznie ciemność. Ta aura oddziaływuje w dwojaki sposób.
Po pierwsze, współwyznawcy znajdujący się na obszarze działania zaklęcia mają zwiększone o 10 pkt Trafienie, Obronę, UM, WI oraz +5 pkt do wykonywanych zdolności i rzutów obronnych (w tym rzutu na szok podczas wskrzeszania). Żywotność zwiększa się o 25 pkt na każde 50 pkt ich aktualnej WI. Z każdego zranienia, które otrzymają automatycznie goi się 25 pkt obrażeń. Zaklęcie oddziaływuje z podwójną siłą na kapłanów i członków kasty rycerskiej.
Po drugie, ten czar wspomaga w pewien sposób modlitwę kapłana modlącego się do boga, któremu poświęcony jest ołtarz. Dzięki temu, kapłan nie jest karany za brak ofiary, choć nie może też oczekiwać, że jego prośba zostanie wysłuchana. Nie otrzyma również upomnienia boskiego, jeśli w normalnych okolicznościach miałby go doświadczyć, lecz w zamian wyczerpie przez to moc zaklęcia. To zaklęcie nie uchroni go jednak od skutków zauważenia przez wrogich mu bogów (czyli np. przed Karą Boską).

***SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA* (Czar specjalny)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół *Symbolu* (znak runiczny)
OPIS: W miarę zbliżania się niebezpieczeństwa, *Symbol* zaczyna coraz szybciej pulsować czerwonym światłem. Im szybciej światło pulsuje, tym bliżej jest zagrożenie, a im bardziej intensywna jest barwa, tym większe jest niebezpieczeństwo.
Symbol może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Niszczy go długie działanie wilgoci, naruszenie jego struktury lub pierwsze uaktywnienie.

***LETARG* (Zaklęcie)**
ZUŻYCIE PM: 50 PM
KRĄG: V
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Ten czar działa dopiero po dotknięciu ofiary (jeżeli opiera się ona, kapłan musi wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o obronę ofiary). Dotknięta osoba musi wykonać % rzut na zaklęcia. Nieudany rzut oznacza, że ofiara zapadła w letarg. Nawet jeśli ofiara obroniła się przed czarem, jest lekko otumaniona i na czas 1k10 rund jej ZR, SZ, INT i UM ulegają zmniejszeniu o połowę a wraz z nimi premie do wynikających z tych cech odporności.
Osoba w stanie letargu ma spowolnione wszystkie funkcje życiowe. Przypomina to śmierć kliniczną; ofiara czaru nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi, nie zdrowieje, nie podlega działaniu większości trucizn. Świadomość ofiary jest całkowicie wyłączona. Jeżeli osoba w letargu znajduje się w stale wilgotnym otoczeniu, co rok traci na stałe po 1 pkt każdej fizycznej cechy (ŻYW, SF, ZR, SZ PR).
Przerwać letarg można tylko czarem typu: *Przebudzenie* lub przez zdjęcie przekleństwa. Istnieją też specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z letargu. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki, które MG uzna za rozsądne. Ofiara po przebudzeniu na czas 1k10 rund jest lekko otumaniona (podobnie jak wyżej).

***ODESŁANIE ZŁA/DOBRA* (Zaklęcie)**
ZUŻYCIE PM: 15 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota z innej sfery egzystencji (specjal.)
OPIS: Zaklęcie odsyła istotę o ewidentnie złym lub dobrym charakterze do jej własnej sfery egzystencji, o ile ta istota nie obroni się przed tym zaklęciem % rzutem na odporność nr 3. Odesłane istoty, które same nie potrafią podróżować między sferami egzystencji mogą w trakcie tej wymuszonej czarem kapłana podróży zginąć, jeśli nie wykonają udanego % rzutu na szok. W takim wypadku jest 50% szansa, że dusza odesłanej istoty pozostanie i nie będzie mogła później sama wrócić do ciała - w przypadku ewentualnego wskrzeszania istoty, dokonywanego w innej sferze egzystencji.
Demony, anioły, mastugi i inne stwory, które same z siebie potrafią podróżować między różnymi sferami egzystencji nie muszą sprawdzać swojej odporności na szok podczas odsyłania.

***CHODZENIE PO WODZIE* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar druidyczny.

***JASNOŚĆ ASSANU* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar astrologiczny.

CZARY DRUIDYCZNE

PIĄTY KRĄG

***AUREOLA NIETYKALNOŚCI* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar półboski z III Kręgu.

***LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN* (Energia)**
Patrz analogiczny czar kapłański.

***WEZWANIE ROŚLIN* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
ZUŻYCIE PM: 25 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
OPIS: Czar wzywa na pomoc wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny, nadając im możliwość ograniczonego ruchu ich naziemnym częściom. Dzieki temu są one w stanie skrępować każdą istotę, która nie wymknie się ich gałązkom (udanym % rzutem na akt.

ZR -1 pkt/POZ druida). Rośliny nie mogą chwytać istot trzykrotnie większych od siebie. Ofiary pojmane przez rośliny mogą być na życzenie druida duszone i otrzymywać 1k100 obrażeń co rundę (w wypadku martwiaków 1k10).
Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 50 pkt większa, natomiast w wysokiej trawie aż o 75 pkt większa. Oznacza to, że % rzut na akt. ZR ofiary jest zwiększany o taką właśnie ilość punktów.
Jeżeli ktoś z bronią tnącą poświęci 1 rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go oswabadza.
Uwaga: Czar rzucony przez druida z Kręgu Roślin ma 10-krotnie większy czas trwania i obszar działania.

***OBŁĘD OTOCZENIA* (Iluzja)**
Patrz analogiczny czar iluzjonistyczny.

***PRZEMIANA W ROŚLINĘ* (Polimorfia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: maksymalnie 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Druid może przemienić się na zadeklarowany przez niego czas w dowolną, dobrze mu znaną roślinę. Roślina nie może być większa od druida więcej niż dwukrotnie.
Druid zyskuje wszelkie cechy i zdolności rośliny, a zachowuje własne: ŻYW, INT, MD, WI, ZW i Odporności Psychiczne. Druid zachowuje świadomość oraz możliwość orientowania się za pomocą zmysłu słuchu lub równowagi. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje też jeść, ani pić. Aby powrócić do własnej, naturalnej postaci musi przeczekać ustalony wcześniej czas działania. Druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie ograniczony okres jego trwania.

***KONTROLA TEMPERATURY* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub niepalny przedmiot nie większy od podobnych rozmiarów
OPIS: Druid za pomocą tego czaru może kontrolować temperaturę wokół siebie, we wskazanym miejscu lub temperaturę niepalnego przedmiotu (metalowego, kamiennego). Dzięki temu zaklęciu druid może zagotować malutką ilość niemagicznego płynu, spowodować by płomień ogniska nie parzył lub żeby miecz przeciwnika rozgrzał się i parzył trzymającą go dłoń.
Czar użyty do rozgrzania metalu trzymanego przez kogoś, np. broni lub nawet metalowej zbroi, powoduje poparzenie. Chociaż nie zadaje obrażeń, wymaga co rundę wykonania % rzutu na odporność nr 8, zmniejszoną dodatkowo o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia i zrobi wszystko, aby pozbyć się parzącego ją przedmiotu - odrzuci miecz, zacznie natychmiast ściągać zbroję itp.
Uwaga: Rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magiczną bronią.

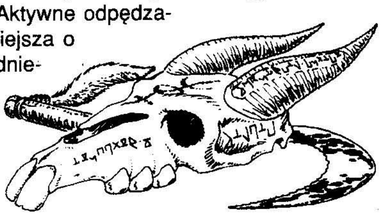
***ANIMACJA ROŚLINY* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 250 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywa, drzewiasta roślina (spec.)
OPIS: Czar nadaje roślinie czasową zdolność ruchu i świadomość. Taką istotę nazywa się animowaną rośliną lub animantem. Jest ona w stanie wykonywać proste czynności, w zależności od woli druida.
W walce animowana roślina zachowuje się różnie - w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi. O parametach animanta decyduje MG. Powinien jednak wziąć pod uwagę następujące cechy animowanej rośliny:
ŻYWOTNOŚĆ (gałęzi lub pnia) 100 pkt/2 metry długości (jeżeli zginie główny pień, animant umiera);
ZRĘCZNOŚĆ (gałęzi lub pnia) 20 pkt;
SZYBKOŚĆ (gałęzi lub pnia) 10 pkt/POZ druida;
INTELIGENCJA (gałęzi lub pnia) jak druida;
MĄDROŚĆ (gałęzi lub pnia) 1 pkt;
ATAKI: 1 atak na każdą gałąź odchodzącą od pnia (o minimum 20 cm grubości);
TRAFIENIE 50 pkt + 10 pkt/metr gałęzi;
OBRAŻENIA (obuchowe): 50 + 10/metr gałęzi.
SPECJALNE ZDOLNOŚCI: zamiast zadania obrażeń animant może spróbować pochwycić ofiarę. Wymaga to udanego TR i niewykonania przez ofiarę % rzutu na akt. ZR. Animant może dusić ofiarę na słowne życzenie druida - 1k100 obrażeń co rundę. Zamiast duszenia ofiara może być podniesiona (na wysokość 1metra/rundę i nie wyżej niż sięgają ramiona animanta) i ciśnięta o ziemię - rany jak od upadku z odpowiedniej wysokości.
OBRONA (gałęzi lub pnia) 1 pkt/2 cm średnicy;
WYPAROWANIA (gałęzi lub pnia) 1 pkt/1 cm średnicy. Dodatkowo obrażenia zadane obuchową bronią zmniejszone są 2-krotnie, zaś zadane kłutą aż 10-krotnie;
ODPORNOŚCI (gałęzi lub pnia): Psych. 25 pkt + 1 pkt/1cm średnicy; Fizyczne 35 pkt + 1 pkt/1cm średnicy (na ogień o 30 pkt gorzej).
Uwaga: druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin może przywrócić tym czarem do życia martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę, itp. - zależnie od MG i etosu. Musi jednak wcześniej rzucić dodatkowo *Ceremonię natury.*

***ZAKLĘCIE GROTY* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 grota lub jaskinia, (spec.)
OPIS: Ten czar poświęca małą grotę, jaskinię lub inny podobny do tego wytwór natury (np. puste wnętrze drzewa). Zobowiązuje to druida do obrony tego miejsca, ilekroć jakieś niepowołane istoty będą chciały tam zamieszkać. Jeżeli druid nie zareaguje, MG po 1k10 dniach może obniżyć mu PD o połowę.
W uświęconej tym czarem grocie druid i jego współwyznawcy dwa razy szybciej zdrowieją, a odporność przeciwników obniża się o połowę.
Poza tym wewnątrz własnej groty druid potrafi wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż wynikałoby to z jego współczynników. Po wyjściu z groty nadal je oczywiście pamięta.
Druid znajdujący się wewnątrz groty intuicyjnie orientuje się co się dzieje w najbliższej okolicy groty. Obejmuje to obszar 10 metrów/POZ druida wokół wejścia. Druid wie jakiej rasy są istoty na zewnątrz, ile ich jest oraz w jakim kierunku zmierzają. Dotyczy to także istot niewidzialnych lub ukrytych. Druid wie także, na tej samej zasadzie, co zastanie w grocie po swym powrocie (wie też o wszystkich zmianach, ewentualnych zasadzkach i pułapkach).
Jeżeli druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia może się przemieścić do wybranej przez siebie zaklętej groty (zajmuje mu to 1 segment). Niszcząc innemu druidowi świętą grotę druid naraża się jednak na jego gniew.

***ZMIĘKCZENIE KAMIENIA* (Polimorfia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kamienna istota lub niemagiczna bryła kamienia o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Zamienia niemagiczny kamień lub minerał w miękką pochodną substancję (np. glinę, łupek). Czarem można zniszczyć pojedynczą broń, jeśli jest choć w części zrobiona z niemagicznego kamienia. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego taki przedmiot ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń).
Istotom kamiennym (mineralne golemy, żywioły i żywiołaki ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, antar lub inny kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu *Kamienna skóra* lub *Brylantowa skóra*) czar ten zadaje jednorazowo 1k100x10 obrażeń.
W niektórych sytuacjach czar można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakładania pułapek).

***PASTERZ OWADÓW* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia (spec.)
OPIS: Czar działa na olbrzymiej przestrzeni (tylko teren naturalny: las,łąka, itp.), na której druid może kierować wolą i poczynaniami

wszelkich większych skupisk owadów, znajdujących się w zasięgu jego wzroku. Zaklęcie przestaje działać w momencie, w którym druid opuści obszar jego działania.
Przez skupisko owadów należy rozumieć np. rój. W obrębie jednego hektara (obszar 100 na 100 metrów) znajduje się średnio 2k10 takich skupisk owadów. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, podczas godowych lotów, w trakcie deszczu). Około 25% skupisk owadów to owady latające. Potrafią się one poruszać z prędkością 20 metrów/rundę. Chodzące po ziemi owady poruszają się około 1 metra/rundę lub minutę (decyduje MG).
W jednej rundzie druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować na raz 1 wybrane skupisko. Skoncentrowany druid może kontrolować ilość skupisk równą 1/POZ. Kontrola nad skupiskiem polega na wydaniu mu polecenia. W miarę swych możliwości owady będą wykonywać polecenie nakazane przez druida. W rundzie, w której nie są pod kontrolą będą kontynuowały ostatnie zadanie.
Za pomocą tego czaru można np. odegnać szarańczę, przegnać jakieś istoty, itp.
Zbiorowiska owadów (szczególnie tych latających) można wykorzystać do uprzykrzania życia innym istotom. Choć owady nie będą raniły, to o 20 pkt zmniejszają Trafienie, UM i inne z wykonywanych czynności. Wartości te są kumulatywne w wypadku ataku większej ilości skupisk. Aktywne odpędzanie się od owadów zmniejsza o połowę doznawane utrudnienia. W wypadku istot ślepych, głuchych i gruboskórnych MG może założyć zmniejszenie lub brak utrudnień.



CZARY ASTROLOGICZNE

PIĄTY KRĄG

***OTWARCIE PRZEJŚCIA* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda/bok
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)
OPIS: Astrolog rysuje na płaskiej i suchej powierzchni figurę geometryczną. W ciemności jej boki lekko świecą, a środek jest lekko zamglony. Ilość boków figury maksymalnie może być równa aktualnemu POZ astrologa, natomiast średnica figury nie może być większa od 2 metrów. Jeżeli powierzchnia (np. ściana, podłoga, mur), na której figura została narysowana w najgrubszym miejscu nie przekracza 10 cm, to przez tak istniejącą figurę można przejść na drugą stronę. Wniknięcie do wnętrza figury zajmuje 1 rundę i na początku następnej przechodząca istota pojawia się po drugiej stronie. W jednej rundzie może przechodzić na drugą stronę tylko 1 istota. Maksymalna ilość osób, które mogą przejść przez tak powstałą figurę nie może przekroczyć ilości boków narysowanej figury. Można przechodzić przez powierzchnie grubsze niż 10 cm, zwiększając o kolejne 10 centymetrów, kosztem jednego boku figury; 20 cm kosztem dwóch, itp. Koło jest podstawową, najprostszą figurą, pozwalającą przejść przez 10 cm grubości ściany jednej osobie. Jeżeli astrolog nie znał grubości ściany i jest ona grubsza od możliwości czaru, to tuż po rzuceniu czar ulega rozproszeniu. W wypadku narysowania figury o większej niż potrzeba ilości boków czar działa normalnie.
Czar kończy swe działanie po upływie określonego czasu albo w momencie, gdy przejdzie przez figurę ostatnia osoba.
Uwaga: Postać przechodząca przez ścianę jest traktowana, jakby jej akt. ZR była minimum dwukrotnie niższa, a ponadto liczy się tylko jej obrona ze zbroi.

***SYMBOL UTAJENIA* (Czar specjalny)**
Czar analogiczny do czaru druida z IV kręgu.

***UNICESTWIENIE NEKROMANCJI* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/2 POZ
OPIS: Martwiak, istota pochodząca ze Sfery Egzystencji Martwiaczej, istota zamieniona w martwiaka lub istota pod wpływem nekromanckiego czaru, która nie obroni się przed tym czarem (udanym % rzutem na odporność nr 3) natychmiast ginie.
Uwaga: Czar działa na cmentara i martwiaki wyższych typów tylko wtedy, jeśli zostanie wzmocniony czarem *Spotęgowanie dobra*.

***OSŁABIENIE ZŁA/DOBRA* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota ewidentnie zła/dobra
OPIS: Istota naruszająca równowagę w otoczeniu (np. ewidentnie zła lub dobra), na którą zostanie rzucone to zaklęcie zostaje na pewien czas niesamowicie osłabiona. Ten stan traktuje się, jakby ofiara miała współczynniki o połowę niższe. Czar może być zniesiony w rundzie, w której zadziała Antymagia ofiary.
Istoty stojące na poświęconej (złu lub dobru) ziemi mają możliwość wykonania rzutu obronnego - % rzut na odporność nr 3.

***ODEBRANIE/ PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 rok/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota myśląca
OPIS: Dotknięta przez astrologa postać (astrolog musi wykonać pozytywny % rzut na swoją akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika), która nie odeprze zaklęcia udanym % rzutem na odporność nr 3, traci na długi czas 50% pamięci o przeżytych latach. Utrata połowy wspomnień objawia się dodatkowo jako zanik połowy: MD, PD, biegłości w broniach, WI, UM, a także połowy wyuczonych zdolności (itp. - zależnie od MG). Wszystkie powyższe wartości są przywracane tylko przez czar: *Przywrócenie pamięci* lub *Regeneracja pamięci*, albo samoistnie wracają do właściwego poziomu po roku czasu na POZ astrologa.
Czar może mieć działanie odwrotne, a więc przywracające pamięć (a także utracone razem z nią doświadczenie i współczynniki); ewentualnie pozwala przypomnieć zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów *Wyczyszczenie pamięci*, *Głupota* potrzebna jest jednak *Regeneracja pamięci*.
Astrolog ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego wymazywania z pamięci lub przypominania sobie danych wiadomości. Zaklęcie stosuje się najczęściej do pozbycia się niechcianego czaru autorytatywnego czy przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia zasłyszanej niegdyś opowieści lub pieśni.

***JASNOWIDZENIE* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar półboski.

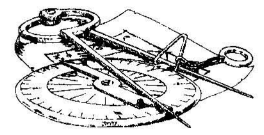
***SYMBOL STRAŻNICZY* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar kapłański.

***ZNAK ZWYCIĘSTWA* (Czar specjalny)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Istota, której dosięgnie ten czar (zasięg: max. 25 metrów od astrologa) dostaje od energii 10 obrażeń na POZ astrologa. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 4, otrzyma dodatkowo drugie tyle obrażeń (choć tym razem umysłowych) i automatycznie zostaje ogłuszona na 1k10 rund. Ponadto musi wykonać jeszcze jeden rzut o takich samych skutkach.
Ten czar może być także wykorzystany do próby otworzenia pojedynczego zamku (w drzwiach lub w skrzyni). Szansa otwarcia równa jest 2% na POZ astrologa. W wypadku magicznych zamków szansa ta zmniejszona jest o połowę.
Efektem ubocznym tego czaru jest pewien rodzaj magii ochronnej, która kumuluje się wokół rzucającego. Do końca następnej rundy o połowę zmniejsza obrażenia, które astrolog dostanie w tym czasie.
Uwaga: Podczas rzucania tego czaru astrolog musi pokazać w kierunku celu gest dłoni złożonych w kszłt litery „V". Uniemożliwia to trzymanie czegokolwiek w dłoniach (np. tarczy).

***ZNIEKSZTAŁCENIE/PRZYWRÓCENIE ZNACZENIA* (Czar specjalny)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy (w przypadku ksiąg dwie sąsiednie strony)
OPIS: Czar pozwala odpowiednio zniekształcić tekst pisany lub odtworzyć jego pierwotną wersję.
Czar rzucony jako *Zniekształcenie* może, do wyboru: uczynić dany zapis nieczytelnym, zmienić język, w którym był napisany na inny, podstawić w jego miejsce dowolną inną informację.
Czar rzucony jako *Przywrócenie* przywraca zapis do stanu pierwotnego.

***POMINIĘCIE* (Iluzja)**
Patrz analogiczny czar druidyczny.



CZARY PÓŁBOSKIE

PIĄTY KRĄG

***AURA WIARY* (Zaklęcie)**
Patrz odpowiedni czar kapłański.

***NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY* (Zaklęcie)**
Patrz odpowiedni czar kapłański.

***OBLICZE PRAWDY* (Iluzja)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty widzące twarz półboga
OPIS: Wokół twarzy półboga pojawia się poświata. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie wobec półboga zamiary co rundę muszą wykonywać % rzut na odporność nr 4, albo zostaną sparaliżowane do czasu skończenia się działania czaru. Postacie, które widzą twarz półboga nie mogą kłamać lub zachowywać się wbrew swojej naturze. Może to zdradzić ukrywającego się w czyimś ciele martwiaka, demona i tym podobną istotę.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół namalowanej, bądź wyrzeźbionej twarzy daje analogiczny, stały efekt.

***POŚWIĘCENIE OŁTARZA* (Zaklęcie)**
Patrz analogiczny czar kapłański.

***STALOWA SKÓRA* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na współwyznawcę)
OPIS: To zaklęcie działa na skórę półboga, uodparniając ją na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt wyparowań + 10 pkt/POZ półboga. Daje to też 20 pkt do wszystkich odporności fizycznych za wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzm, które zostają pogorszone o 20 pkt. Zaklęcie to chroni automatycznie przed wszelkimi zadrapaniami, otarciami, itp. W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o innym wpływie tego czaru na postać. Czar nie działa, jeśli postać ma na sobie zbroję metalową lub jej elementy (!). Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz.
Uwaga: Zaklęcie automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu *Skruszenie metalu*.

***SYMBOL UTAJENIA* (Czar specjalny)**
Patrz odpowiedni czar astrologiczny.

***PRZYWOŁANIE SŁUG ZŁA/DOBRA/NEUTRALNOŚCI* (Czar specjalny)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM + 25 PM za każdą istotę
CZAS RZUCANIA: 1 runda (lub 1 godzina, jeśli pierwszy raz)
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 specyficzna istota/4 POZ, ewentualnie +1)
OPIS: Ten czar może być rzucony raz na dobę. Półbóg przywołuje istoty z innych sfer egzystencji. Pojawiają się one w promieniu kilku metrów od półboga, służą mu i chronią go. Są one specyficzne dla każdego półboga, w zależności od jego charakteru.
Półbóg może przywołać na raz jednego sługę na każde 4 POZ (w wypadku sług neutralności o 1 więcej). Na miarę swej INT i MD wykonują one każde słowne polecenie półboga. Po określonym czasie lub w momencie swojej śmierci, utraty kończyny lub przejścia pod jakikolwiek urok istoty znikają, wracając tam skąd przybyły. Po ponownym rzuceniu czaru istoty wracają w pełni sił.
Istoty te są kreowane przez przychylne półbogowi bóstwa w momencie, kiedy pierwszy raz korzysta on z tego czaru, i przydzielane raz na całe życie. Mają ten sam charakter co półbóg. Ewidentność charakteru daje efekt posiadania analogicznej *Aureoli* (*zła, dobra, neutralności*). W wypadku zmiany moralności (charakteru) przez półboga traci on na ten czas lub do śmierci możliwość przywoływania.
Oto sposób losowania współczynników sług zła, dobra lub neutralności (wykonuje je MG, ewentualnie za jego zgodą gracz reprezentujący półboga). Wylosowane dla pierwszego sługi współczynniki są identyczne dla pozostałych. Dla rozróżnienia półbóg powinien ponadawać im jednak imiona.
ŻYW: 1k10 x 50 (nie posiadają stanu agonii);

SF: 1k10 x 50;	**ZR**: 1k10 x 10;
SZ: 1k10 x 10;	**INT**: 1k10 x 10;
MD: 1k10 x 10;	**UM**: 1k10 x 10;
CH: 0 (są nieme);	**PR**: 1k10 x 10;
WI: 100;	**ZW**: 0 (spec.);

Biegłości: 1k10 x 10;
Obrona z chroniącej je magii: 1k10 x 10 pkt;
Wyparowania (na każdy rodzaj): o identycznej wartości co obrona z magii;
Odporności: po 25 pkt + ze współczynników.
Po każdym nowym POZ półboga (liczonym od czasu wykreowania sług) ich Żywotność i SF wzrastają o 50 pkt, natomiast pozostałe współczynniki (w tym obrona z magii, każde wyparowanie i biegłość) o 10 pkt. Wzrost ten nie dotyczy oczywiście CH i ZW. W wypadku, gdy półbóg zginie i zostanie przywrócony do życia, przydzielane są mu nowe sługi. Ich parametry losuje się ponownie. Oznacza to utratę ewentualnych premii z nabytych POZ.
Sługi zła (Podczas losowania dodaj 100 pkt do SF, 20 pkt do biegłości i po 10 pkt do wyparowań): Wyglądają jak humanoidalnego kształtu istoty, mają 2 m wzrostu, rogi, kostropatą, czerwoną skórę z czarnymi guzkami. Są lekko garbate, mają zgięte w kolanach nogi, zapadnięte czerwone oczy i długie pazury. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą ręką (w tym losuje się im biegłość). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premi z SF) 120 tnących ran (współczynnik uszkodzeń x2). Walka łapami przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 30 pkt (po 15 za łapę). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, a opóźnienie ataku równe 3 segmenty. Są niewrażliwe na wszelkie niemagiczne trucizny i mogą oddychać nawet zatrutym powietrzem. Widzą w każdych ciemnościach.
Sługi neutralności (Podczas losowania dodaj po 100 pkt do ŻYW i SF, oraz po 10 pkt do wyparowań): Są to istoty przypominające w wyglądzie stojącego na tylnych łapach niedźwiedzia. Mają 2 m wzrostu. Ich wielkie szczęki są niezwykle silnie uzębione. Skórę pokrywa gęsta, oliwkowa sierść. Mają czerwone oczy i długie pazury na łapach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą łapą (w tym losuje się im biegłość) oraz gryźć (ta sama wartość biegłości). Przy 100% biegłości każda łapa zadaje (nie licząc premi z SF) 100 tnących obrażeń, zaś pysk 100 kłutych (współczynniki uszkodzeń x2). Walka łapami i pyskiem przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 40 pkt (po 15 za łapę i 10 za pysk). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, natomiast pysk tylko 0. Opóźnienie ataku łapy równe jest 3 segmenty, zaś pyska 5. Pojawia się ich zawsze o jedno więcej niż wynika to z poziomów Półboga.
Sługi dobra (Podczas losowania dodaj 50 pkt do ŻYW, oraz po 10 pkt do ZR, SZ, Biegłości i Obrony (z magii)): Są to 2 metrowego wzrostu istoty, przypominające w wyglądzie rasę, do której należy półbóg. Wyróżniającą ich cechą, poza czerwonymi oczami, jest posiadanie pary upierzonych skrzydeł. Umożliwiają im one powolne latanie (maksymalnie z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach/rundę). Sługi dobra są w stanie walczyć tylko za pomocą broni. W każdym jej rodzaju mają identyczną biegłość (wylosowaną). W wypadku walki półbóg musi im ją ofiarować (podczas „odejścia" zostawiają ją). Umieją też posługiwać się tarczami.
Uwaga: Za pokonanie 1 (wrogiego) sługi jest 50 PD (x2 w wypadku skrajnego charakteru).

***BOSKI FANATYZM* (Zaklęcie)**
KRĄG: V
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + spec.
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: wojsko (żołnierze lub rycerze) w promieniu 10 metrów/POZ
OPIS: Czar rozpoczyna działanie w momencie, gdy półbóg przemawia do wojska, zgromadzonego wokół niego tuż przed bitwą. Ci co słuchali półboga nieprzerwanie przez minimum 3 rundy otaczani są potężnym zaklęciem. Powoduje ono, że każdy ze słuchaczy na czas całej walki znajduje się w stanie fanatyzmu (patrz opis CH). Efekt ten mija, jeżeli nie rozpocznie się ona w przeciągu najbliższych rund (1/POZ).
Każdy poddany działaniu tego czaru może walczyć nawet w agonii. Wierzący w półboga odnoszą od każdego ciosu tylko połowę obrażeń, a ponadto walczą nawet wtedy, gdy normalnie powinni być już martwi. Wyleczenie śmiertelnie rannego przed końcem *Boskiego fanatyzmu* pozwala mu nadal żyć.
Wszyscy walczą bez przerwy aż do całkowitego pokonania przeciwnika, mając najwyższe morale, i nic nie może ich powstrzymać.
Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o dodatkowych efektach czaru. Zawsze w momencie rzucania tego czaru półbóg naraża się na 5% szansę Zauważenia przez „niechęte" mu bóstwa, co z reguły kończy się Karą Boską.

CZYTANIE MYŚLI **(Sugestia)**
Patrz odpowiedni czar maga.

WKLĘCIE PRZEMIANY **(Czar specjalny)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni (spec.)
OPIS: W magicznym miejscu, w którym półbóg pochowa zabalsamowaną cząstkę swego ciała, przy pomocy tego czaru może skontaktować się z przychylną mu sferą egzystencji. W miejscu tym może wkląć pierwszą przemianę, która mu wyjdzie (aczkolwiek nie zadziała ona). Przy każdej próbie zaklęcia przemiany szansa na zauważenie przez niechętne mu bóstwa (a więc na Karę Boską) równa jest % ryzyka przemiany, podwojonemu na każde 150 UM Półboga.
Przemiana ta zostaje jednorazowo uaktywniona (jak życzył sobie tego półbóg) w momencie, gdy pierwszy raz w tym miejscu zostanie wypowiedziane jego imię. Istota, która to uczyniła ma jednak szansę (równą % ryzyka przemiany) zostać zauważona przez niechętne mu bóstwa, co kończy się dla niej Karą Boską.
Półbóg posiadający minimum 150 UM, może spowodować, by przemianę tę można było uaktywnić raz na swój POZ.
Jeżeli UM półboga w momencie rzucania przemiany wynosiły minimum 300, to jest w stanie dodatkowo spowodować, by uaktywniała się ona tylko w określonych sytuacjach lub działała tylko na określone istoty.
Posiadający minimum 450 UM półbóg może spowodować, że miejsce takie będzie uaktywniało przemianę za każdym razem po wypowiedzeniu jego imienia.
Uwaga: Wrogowie wiary półboga (innowiercy), którzy zniszczą miejsce wklęcia przemiany mogą liczyć na nagrodę od swego bóstwa. Dostają 1k100 x10 PD lub jakąś określoną pomoc w momencie późniejszego zauważenia (decyduje MG).



CZARY MAGÓW

PIĄTY KRĄG

CZASOWE UMAGICZNIENIE ZBROI **(Energia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM/kg lub spec. (500 PM i blokada)
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 godzin/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza
OPIS: Jest to przelanie energii magicznej na niemagiczny komplet zbroi. Pozwala to czasowo ją umagicznić. Dzięki temu zwiększa się podwójnie obronę zbroi, jej wyparowania i wytrzymałość. Efekt tego czaru nie sumuje się przy jego wielokrotnym rzucaniu na tę samą zbroję, jak również z jakimkolwiek innym czarem o podobnym działaniu, z wyjątkiem *Błogosławieństwa*.
Woda i w ogóle każda wilgoć, na działanie której taka zbroja będzie wystawiona przez czas dłuższy niż jedna minuta (6 rund), automatycznie ją rozmagicznia (należy pamiętać, że odnosi się to również do krwi, którą zbroja może zostać w czasie walki schlapana).
W wypadku wykorzystania do rzucenia tego czaru 500 PM/kg wagi zbroi i po założeniu blokady PM na każdej części kompletu osobno, uzyskuje się efekt stały. Oznacza to trwałe, nie ograniczone czasowo umagicznienie zbroi. Podczas zakładania blokady PM, zbroja musi być w komplecie i już umagiczniona niniejszym czarem. Pierwszy błąd przy którejkolwiek blokadzie oznacza eksplozję całego PM, który nie został jeszcze zabezpieczony blokadą.
Uwaga: Czar ten nie działa na zbroje mitrylowe.

CZYTANIE MYŚLI **(Szok)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku, w trakcie 1 rundy
OPIS: Koncentrując się na danej istocie, mag przy pomocy tego czaru czyta jej wszelkie aktualne myśli, poznaje jej zamiary. W przypadku zastosowania tego czaru wobec istot o bardzo niskiej inteligencji, pochodzących z innej sfery egzystencji lub „specjalnych", MG modyfikuje (zwykle ogranicza) efekt jego działania, czy wręcz w ogóle uniemożliwia uzyskanie jakiejkolwiek rozsądnej informacji. W każdej rundzie „czytania" ofiara wykonuje % rzut na intuicję. Pierwszy udany oznacza, że się zorientowała. Uniemożliwia to dalszą inwigilację jej świadomości. Jeżeli ofiara w jakiś inny sposób dowie się otym, jej myśli będą na tyle ostrożne, że niczego nie zdradzą lub nawet wprowadzą rzucającego czar w błąd.
Uwaga: Przerwana koncentracja maga automatycznie kończy działanie czaru.

MAGICZNA KULA **(Zaklęcie)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (szklana kula)
OPIS: Ten czar należy rzucić na szklaną lub kryształową kulę o średnicy min. 10 cm. Musi być ona idealnie przezroczysta i bez najmniejszej skazy.
Postać dysponująca ponad 100 UM może, spoglądając w nią, zobaczyć konkretną, określoną istotę, przedmiot lub miejsce. Obszar widzenia ogranicza się do tego poszukiwanego obiektu, odsuwając wszelkie nieistotne szczegóły otoczenia na plan dalszy, zacierając ich wyrazistość.
Szansa odnalezienia poszukiwanego obiektu (który przynajmniej raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM obserwatora; +/- 20 pkt za dobrą/słabą znajomość obiektu, -10 pkt jeśli obiekt znajduje się w ruchu, -1pkt/km oddalenia, itd. (także np. -50 pkt za magiczne ukrycie). W każdej rundzie spoglądania w kulę należy ten rzut powtarzać, sprawdzając, czy kontakt nie został utracony.
Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności lub jakichś innych warunkach uniemożliwiających postrzeganie wzrokowe, to nie można go również wypatrzeć i w kuli; półmrok jedynie zmniejsza dwukrotnie szansę znalezienia.
Można dowolnie długo spoglądać w kulę, lecz co rundę trzeba sprawdzać swą odporność na szok (% rzutem na odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła, doznając silnych zaburzeń wzrokowych i tracąc równowagę. Zbyt często powtarzające się takie skutki, wynikające z nadużywania kuli, mogą się stać przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG).
Uwaga: Jeżeli na kuli nie zostanie założona dodatkowo blokada PM, to wilgoć w przeciągu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagicznić.

MAGICZNA SFERA **(Energia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/4 POZ
OPIS: Tworzy półprzezroczystą, nieprzenikalną i statyczną sferę wokół miejsca rzucenia. Stanowi ona barierę, przez którą nie jest w stanie przeniknąć żaden materialny obiekt, istota, siła, czar, jak również istoty niematerialne i eteralne. Nie dotyczy to przemian półboskich i czarów typu *Magiczne drzwi* i *Symbol przemieszczenia*.

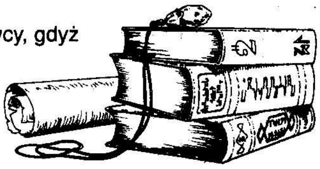
Czar może być w dowolnym momencie przerwany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę, otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są przez nią sprężyście odpychane z powrotem.
Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą Antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą antymagii może odbywać się nawet co rundę.

***FALA SŁABOŚCI* (Energia)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i długości 2 metrów/POZ
OPIS: Wszystkim istotom, które nie odparły czaru (udanym % rzutem na odporność nr 5) zmniejsza się dwukrotnie SF, ŻYW, Wytrzymałość i SZ. Efekt ten trwa dopóki ofiara nie obroni się przed czarem, co sprawdza się na początku każdej rundy (udanym % rzutem na połowę wartości odporoności nr 5).
Wszystkim pozostałym (nawet tym, co się obronili) znajdującym się na obszarze działania czaru aż do końca jego trwania SZ (całkowita) maleje o 20 pkt. Utracone współczynniki nie powracają, jeśli ofiara znalazła się w agonii (oczywiście ew. uzdrowienie przywraca je).

***TELEPATIA* (Sugestia)**

KRĄG: V
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: spec.
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Mag, koncentrując się, może rozmawiać w myślach z określoną, inteligentną istotą, która nie jest temu przeciwna albo która nie obroniła się przed tym czarem udanym % rzutem na sugestię.
Nie trzeba znać języka rozmówcy, gdyż telepatia odbywa się na zasadzie przesyłania informacji za pomocą pewnego uniwersalnego kodu symboli myślowych.



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

PIĄTY KRĄG

***LALKA* (Petryfikacja)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1-10 godzin
ZASIĘG: dotyk (spec.)
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)
OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umagicznić ulepioną z gliny lub zrobioną z gałganków lalkę. Jeżeli do jej zrobienia użyto część ciała danej osoby (np. włos, paznokieć, itp.), całość tworzy jakby małego jej sobowtóra. Czarnoksiężnik ma % szansę równą sumie: 5 pkt/POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście wcześniej dokładnie przyglądał się ofierze.
Czar zaczyna funkcjonować dopiero wtedy, kiedy lalka została umiejętnie wykonana i umagiczniona tym czarem. Czarnoksiężnik nakłuwając, przypiekając, czy w jakiś inny podobny sposób maltretując kukiełkę wywołuje psychicznie efekt bólu u ofiary, która w momencie zadawania ran kukle zostaje wprost sparaliżowana tym bólem. W sytuacjach stresowych ofiara może jednak wykonywać różne czynności z tym, że traktuje się ją, jakby miała parametry o połowę niższe. Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary powoduje u niej utratę świadomości. Omdlenie trwa k10 rund.
W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu paroksyzmowi. Musi wtedy wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć.
Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym rozproszeniu magii na kukiełce lub jej zamoczeniu. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukiełkę została założona blokada PM.

***RĘKA ORMA* (Polimorfia)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kończyna danej istoty
OPIS: Czarnoksiężnik przejmuje kontrolę nad określoną kończyną ofiary (ręką lub nogą), jeżeli ofiara nie obroniła się przed czarem udanym % rzutem na odporność nr 10. Efekt kontroli jest taki, że czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby to była jego.
Po przejęciu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaskoczenie - nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni, która zaczyna dusić ofiarę, zadając 1k100 obrażeń/rundę. Ręka będącą pod kontrolą może też próbować wbić w ciało sztylet (także rzut na zaskoczenie). W wypadku przejęcia kontroli nad nogą czarnoksiężnik może powodować utratę równowagi, kopnięcia, itp. Przejęta kończyna porusza się nawet, gdy ofiara straci świadomość.
Ofiara może spróbować przeczekać czas działania czaru lub ewentualnie odciąć przejętą kończynę, jednak w tym przypadku może ona pełznąć z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. Odcięta dłoń może kogoś schwycić i zadawać 1k10 obrażeń co rundę, ograniczając o 10 pkt szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak ona o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

***KRĄG CZARNEGO OGNIA* (Zimno)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (maksymalnie 1 metr/POZ)
OPIS: Czar tworzy krąg czarnych płomieni wokół określonego punktu. Płomienie mają około 1 metra wysokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10x10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika, a połowę po udanym % rzucie na odporność nr 8 (magiczne zimno).
Obrażenia odnosi się także przy każdej próbie przekroczenia lini kręgu płomieni.

***CIOS PSIONICZNY* (Zaklęcie)**

Patrz analogiczny czar u iluzjonisty

***SPROWADZENIE CIEMNOŚCI* (Czar specjalny)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 500 PM + spec.
CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1k100 rund
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od pogody, ale nie więcej niż 10 kilometrów kwadratowych/POZ czarnoksiężnika (spec.)
OPIS: Ten czar ma szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (+/- 5-50 w zależności od pogody) zakłócić zachwianie równowagi na korzyść zła. Powoduje on nastanie magicznej ciemności (zbierają się gęste chmury burzowe) na obszarze działania. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia - traktuje się ją jak półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt wszelkie wykonywane zdolności, a także TR, Obronę, UM. Nocnym postaciom (i o podobnym trybie życia) warunki te nie przeszkadzają. Czar ten nie ma zastosowania pod ziemią.
Magia tego czaru zapewnia wszystkim dowódcom o złych charakterach premie do charyzmy w wysokości 50 pkt +50 pkt/10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie najbardziej lojalni żołnierze wpadają w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia działanie czarów: *Jasność* (choć nie wpływa na *Czerń*), *Promyk słońca*, *Sanktuarium*, *Wskrzeszenie*, *Regeneracja*, *Regeneracja energii życiowej*. MG ma prawo zadecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem sprowadzenia ciemności.
Czar ten nie działa jedynie na terenie poświęconym dobru (np. przez czar *Uświęcenie ziemi*).
Ta magiczna ciemność znacznie podnosi morale wszystkich złych istot - mogą wykonać dodatkowy % rzutu obronny na strach, jeżeli pierwszy był nieudany. Neguje ona też ułomność *tchórzostwo* i o 10 pkt + 10/POZ czarnoksiężnika zwiększa wszelkie odporności.
Jeżeli rzuci ten czar czarnoksiężnik z minimum 10 POZ, czar ma jeszcze dodatkowe zastosowania. Na przykład pozwala w dzień normalnie chodzić wielu martwiakom i tym podobnym istotom, oraz uniemożliwia odwracanie martwiaków.
Ostatecznie działanie czaru zawsze może być zmodyfikowane przez MG. W wypadku posłużenia się dodatkowo czarem *Fatum trzynastego*, wszystkim poddanym czarnoksiężnika o 20 pkt zostają zwięk-

szone TR, OBR, UM, WI i szansa powodzenia zdolności.
Uwaga: Czar ten można rzucić tylko raz w ciągu doby. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, śnieg) czar ten wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne (zmienna pogoda), czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć efekt tego czaru.

***KRADZIEŻ CIENIA* (Zaklęcie)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czar kradnie cień istoty, która nie obroniła się przed nim udanym % rzutem na odporność nr 3. Zniknięcie cienia jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd o każdej północy ofiara traci 10 pkt Żywotności. Automatycznie też zostają obniżone cechy zależne od tego współczynnika. Prowadzi to w efekcie do nieuchronnej śmierci.
Zaklęcie traci swą moc po śmierci ofiary, zdjęciu klątwy lub śmierci czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czarnoksiężnik ją odwoła. ŻYW, którą straciła z powodu tego zaklęcia ofiara może odzyskać dopiero, gdy czar zostanie przerwany. Można to jednak zrobić tylko przy pomocy magicznego lub paladyńskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet *Uzdrowienie* czy *Regeneracja*.
Po udanym wskrzeszeniu czar przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

***OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM* (Zaklęcie)**

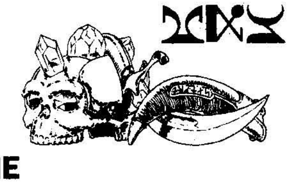
Patrz analogiczny czar kapłański.

***CIEŃ ZEMSTY ATHLARA* (Zaklęcie)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: stały spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Czar działa na istotę, która pierwsza od czasu jego rzucenia zaatakuje czarnoksiężnika. Po każdym (!) zadziałaniu czaru istnieje 50% sznasa (wie o tym tylko MG), że zaklęcie zachowało swą moc i będzie działać na następną istotę. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie zaklęcia będzie dla czarnoksiężnika niekorzystny.
Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k20 rund. Po tym czasie musi wykonać % rzut na odporność nr 3, albo natychmiast umrze pod wpływem psychicznego szoku.
Uwaga: Jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci *Emanacji* lub *Aureoli Dobra*) chroni przed tym czarem.

***PSYCHICZNA TARCZA* (Zaklęcie)**

Patrz analogiczny czar maga.



CZARY ILUZJONISTYCZNE

PIĄTY KRĄG

***CIOS PSIONICZNY* (Zaklęcie)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (spec.)
OPIS: Iluzjonista promieniuje spotęgowaną przez magię siłą swego umysłu. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół iluzjonisty zadaje po 10 obrażeń (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika.
Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ).
Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościejów (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

***HIPNOZA* (Iluzja)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ofiara, która nie odparła iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1) staje się podporządkowana ciałem i umysłem woli iluzjonisty, który może po koncentracji przekazywać ofierze rozkazy. Może w ten sposób doprowadzić nawet do samobójstwa. Ofiara wykonuje wszystkie czynności powoli i mechanicznie - ma zmniejszone o połowę współczynniki.
Kiedy iluzjonista przerwie koncentrację, ofiara nie może nic robić przez 1k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

***MORALE* (Czar specjalny)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ przed iluzjonistą (spec.)
OPIS: Po rzuceniu tego czaru iluzjonista zmuszony jest nieruchomo stać z wysoko podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo czar wymaga całkowitej koncentracji. Uniemożliwia więc to rozglądanie się, rozmowę czy wykonywanie innych czynności. Po zakończonej koncentracji czar utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ iluzjonisty.
W zależności od woli iluzjonisty, czar wywołuje magiczny, czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej (o 20 pkt). Wpływa też na odwagę i możliwości wybranych osób, w obrębie zasięgu działania czaru.
Wzrost/spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych ewolucji magia czaru o 20 pkt zwiększa/zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW.

***WIRUJĄCE OSTRZA* (Iluzja)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: O
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/5 POZ (specjal.)
OPIS: Wokół iluzjonisty pojawiają się błyski. Poruszają się one z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrza. Każda postać (też przyjaciel), która dostanie się w ich zasięg co rundę musi wykonywać % rzut na odporność nr 1. Nieudany rzut oznacza, że postać otrzymuje 50 obrażeń (umysłowych)/5 POZ iluzjonisty.

***ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY* (Czar specjalny)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 10 PM + 1 PM/ POZ
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia *Iluzji fizycznej mocy* nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 pkt/ POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn. od którego nie doznał obrażeń).
Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista jest zależna od POZ rzucającego to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stały efekt niezależny od POZ, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. Najczęściej odtwarzane są więc czary typu *Piorun, Magiczny pocisk.*
Ofiara lub ofiary odtworzonego czaru muszą wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik oznacza, że ofiary nie doznały obrażeń, choć w dalszym ciągu wierzą, iż były jego działaniu poddane. Jeżeli rzut był nieudany, czar zadziałał tak, jak powinien zadziałać naśladowany czar. Ofiary otrzymują obrażenia umysłowe, choć wydaje im się, że np. krwawią, są poparzone itp.
W wypadku czarów zabijających nieudany % rzut przed taką rzekomą magią może spowodować śmierć postaci (umysłową). Także jeżeli obrażenia wywołane przez taki czar sugerują śmierć ofiary - ginie ona.
Ten czar nie wpływa na martwiaki i na nieożywione przedmioty (a więc np. na ekwipunek).

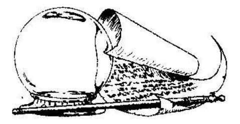
***WZMOCNIENIE CZARU* (Energia)**

Patrz analogiczny czar maga.

***STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ* (Iluzja)**

KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)
OPIS: Ten czar działa podobnie do standardowego czaru *Niewidzialność*. Różni się tym, że wykonywanie agresywnych, hałaśliwych lub energicznych czynności nie neguje jego działania.
W ten sposób niewidzialna osoba podczas walki ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.



CZARY ALCHEMICZNE

PIĄTY KRĄG

***SPREPAROWANIE NARKOTYKU* (Trucizna)**
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 litr + 1litr/10 POZ)
OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (min. 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Właściwie nie jest ważne jakie zioła były użyte - byle by miały w sobie dużo wonnego „soku". W trakcie rzucania czaru alchemik ustala jakie działanie ma mieć narkotyczny wywar. Po rzuceniu czaru nie można już zmienić właściwości mikstury. Rzucający czar może wybrać jeden z poniższych rodzajów działania:
nasenne - w każdej rundzie postać, która wypiła wywar wykonuje % rzut na odporność nr 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie.
miłosne - po wypiciu postać czuje się strasznie podniecona; co rundę sprawdza się % rzutem na sugestię, czy żądza zapanuje nad rozsądkiem.
halucynogenne - ofiara musi po wypiciu sprawdzić % rzutem na iluzję, czy nie ma halucynacji (efekt zależy od sytuacji i MG).
hipnotyczne - działa od momentu, gdy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała jej w oczy i wymówiła jej imię; sprawdza się co rundę % rzutem na iluzję,
otumanienia - sprawdza się co rundę % rzutem na szok, czy ofiara nie straciła poczucia rzeczywistości.
itd. - zależnie od alchemika i zgody MG; nigdy jednak nie wywołuje ran i nie zabija.
Wszelkie właściwości mikstur zanikają po jednym dniu, bez względu czy zostały wykorzystane, czy nie. Czar: *Konserwacja* dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres działania jej na ofiarę - 1 dzień.
Uwaga: Jeden litr takiego wywaru starcza na zrobienie 8 porcji (objętości ok 1/10 litra każda).

***OGNIOWY PODMUCH* (Ogień)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2 metrów/3 POZ (spec.)
OPIS: Zwykle czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd.(zależnie od MG). Jeżeli zostanie rzucony na intensywnie płonący ogień o niewielkiej powierzchni, (min. rozmiarów silnie rozpalonej pochodni) wywołuje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala palne rzeczy, jeżeli nie został wykonany % rzut na wytrzymałość. Zadaje im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć większe uszkodzenia.
Żywym istotom czar zadaje 2k10x10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym % rzucie obronnym na ogień otrzymuje się tylko połowę obrażeń. Dodatkowe rany w kolejnej rundzie mogą zadać przedmioty, które się uprzednio zapaliły.
W wypadku użycia do tego czaru silnego magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia czar ten zadaje dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

***OŚLEPIAJĄCY WYBUCH* (Energia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (spec.)
OPIS: Czar ten działa pod każdym względem analogicznie do czaru *Wybuch*, jednakże dodatkowo towarzyszy mu oślepiający błysk. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na 1k10 godzin) oczy wszystkich istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego % rzutu na energię. Martwiakom wrażliwym na światło czar ten zadaje dodatkowo 2k10x10 obrażeń albo nawet automatycznie je zabija, jeśli znalazły się w epicentrum i nie wykonały udanego % rzutu na połowę wartości odporności na energię (odporność nr 5).

***OBŁOK LEKKOŚCI* (Energia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny (spec.)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu bardzo zbity, zwiewny, półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jest on w stanie unieść ciężar do 10kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, zbyt energiczne ruchy, za duży ciężar, itp. czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoczka.
Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłoczek porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie/przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiejętnym ruchom ciała. Osoba nieprzeszkolona musi zdobyć doświadczenie w kierowaniu w trakcie lotu.
Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nań nogami może z niego (jeżeli potrafi) np.: komenderować, zrzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

***SPREPAROWANIE KWASU* (Kwas)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: spec. (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Do rzucenia tego czaru niezbędne są 2 szklane, kilkulitrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno musi znajdować się nad drugim. W wyższym umieszcza się około 1 litra czystej wody i 0,5 kg substratu np. siarki, fosforu czy azotu lub innych pierwiastków. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość danego pierwiastka. Przykładowo mogą być to odchody ptasie (gauno), oczyszczone kości, saletra – w ilości około 3 kg.
Po rzuceniu czaru na przygotowane składniki, w niższym naczyniu uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika, jeżeli obróbce poddany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ, jeżeli do stworzenia kwasu użyto jakiegoś jego związku. Ilość uzyskanego kwasu wynosi 10 cm sześciennych/POZ alchemika.
Przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr kwasu wylany na gołe ciało zadaje 1k10x10 obrażeń + 1ranę/1% stężenia. Jeżeli oblany ma grubą skórę, a % rzut na odporność nr 8 (kwas) jest udany, postać odnosi dwukrotnie mniej obrażeń. Jeżeli kwas zostanie chluśnięty w oczy, MG może założyć utratę wzroku.
W zależności od użytych składników i warunków pracy MG może lekko modyfikować stężenie i ilość uzyskanego kwasu.

***OCIOSANIE* (Polimorfia)**
KRĄG: V
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec. (potencjalnie stały; po użyciu 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg suchej materii/POZ (spec.)
OPIS: Pozwala odcinać od bryły metalu, kamienia lub lodu płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie heblem).
Czar nadaje się do ostrzenia broni, zwiększając jej naturalną skuteczność o 50% (bazowej dla 100% biegłości), np. poddany działaniu tego czaru miecz typowy (długi) zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości, będzie miał skuteczność 180 obrażeń i w podobny sposób zwiększoną szansę TR.
Przedmioty powstałe po zadziałaniu tego czaru mają dużo niższą wytrzymałość (decyduje MG). Oznacza to, że ulega ona kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który ją ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów broń nie nadaje się już do niczego, nawet naprawy. Umagicznienie ociosanej broni dwukrotnie zwiększa wytrzymałość i ilość możliwych do zadania nią ciosów.

Tomasz Kołodziejczak
Jacek Komuda

PIĘĆ LAMPEK

1

– A więc przyszedłeś, wielmożny panie, wreszcie... – powiedział oberżysta z zajazdu „Pod Wesołym Wisielcem", położonego na ludzkim, czyli najgorszym przedmieściu Taranty. Stał przed nim mężczyzna w długiej, czarnej szacie i kapturze opadającym na oczy.

– To drapichrusty i pijanice jakich mało nawet w Ostrogarze, w Chłopskim Kroczu. Przyjechali oczywiście po skarby reptillionów.

– W której izbie mieszkają?! – uciął tamten. – Na piętrze?

– Jak zwykle, panie.

Nieznajomy nie słuchał dalszych słów karczmarza, poszedł na górę. Okrzyki dochodzące z komnaty słychać było już na schodach. Mężczyzna w czarnym płaszczu zatrzymał się przy drzwiach i chwilę nasłuchiwał.

– Nie może to być, żebyś zgarniał wszystko! Nie mam do tej pory ani jednego magicznego przedmiotu, bo jak tylko coś znajdziemy, to zaraz zabierasz – krzyczał ktoś piskliwym głosem. – Koniec z tym!

– Eeep... ja też nic nie mam – odezwał się ktoś drugi, cierpiący na lekką pijacką czkawkę – ani czarów, ani niczego, bo mi nie chcecie kupić...

– Do krocset, nie o tym mieliśmy mówić – włączył się trzeci głos, twardy i zdecydowany. – Tylko o sygnecie, coś go Orgonie niesłusznie zabrał!

– O ho, ho! Sygnet powiadasz – rozległ się głos wyraźnie rozbawiony, zachrypły jak zwykle u orków. – Może jeszcze mojej szabli zażądacie?! Chcecie, to go sobie weźcie!

– A weźmiemy, zobaczysz, że weźmiemy!

Stojący przed drzwiami mężczyzna nie czekał dłużej. Zastukał w futrynę rękojeścią złotej laski, a potem wkroczył do środka. W nozdrza uderzył go odór taniego piwa, brudu i dawno nie zmienianych onuc. Jednym spojrzeniem omiótł niską izbę. Na wprost, rozwalony niedbale na ławie, siedział zarośnięty ork. Tuż obok stał mały, tłusty hobbit. Jego pierś przecinały dwa pasy, do których przyczepionych było kilka sztyletów. Za stołem siedzieli – smętny półelf w gronostajowym płaszczu, zdartym pewnie z jakiegoś kupca, wyraźnie przepity człowiek w stroju kapłana oraz zezowaty półolbrzym o przetłuszczonych włosach, który na widok gościa porwał z blatu przed sobą wielką kuszę.

– To wy przyjechaliście z Gett-warr-garu? – mężczyzna w czerni nie zwrócił na to najmniejszej uwagi. – Chcę rozmawiać z hersztem.

Gruby hobbit roześmiał się. Ork przeciągnął się leniwie i spojrzał po kompanach groźnym wzrokiem.

– Ja tu jestem najważniejszy – powiedział. Hobbit zarechotał jeszcze głośniej.

– Ja! – krzyknął.

– Ja! Ja! Ja! – wrzasnęli pozostali.

Obcy milczał.

– Nie mamy przywódcy – pierwszy uspokoił się kapłan. – Jeśli wybierzemy jednego, reszta zaraz mu zazdrości i wtedy... – przeciągnął palcem po gardle.

– Więc posłuchajcie mnie wszyscy. Mam dla was robotę. Dużo pieniędzy.

– Ile i co? – zapytał ork. – I gdzie?

– W Lochach.

Nikt się nie odezwał. Cień przemknął przez oblicza rzezimieszków. W Tarancie powiedzieć „Lochy" – oznaczało przyzwać imię śmierci.

– Oszalałeś?! – wydyszał połolbrzym. – W reptillionskich podziemiach? Masz nas za durniów?!

– Tysiąc sztuk złota. Połowa przed.

Sapnęli znowu, tym razem ze zdumienia. To był roczny dochód dość zamożnego księcia.

– Masz złoto przy sobie? – zapytał mały hobbit, lecz nieznajomy tylko się uśmiechnął.

– Z Lochów jeszcze nikt nie wrócił – powiedział półolbrzym.

– To jest tuż pod powierzchnią. W naszej podziemnej kaplicy. Do niedawna było tam zupełnie bezpiecznie.

Zapadła cisza.

Tarantę wzniesiono na najwyższym szczycie Gór Południa, można by rzec – wyrzeźbiono w skale niby kosztowny relief. Stanowiła dowód sztuki i kunsztu jej mieszkańców. Dawnych mieszkańców, bo reptillionów nie było już w Tarancie od pięćdziesięciu lat, odkąd wybuchła wielka, krwawa wojna między nimi, a elfami z południa. Elfy zwyciężyły dzięki swej magii, a pradawnych mieszkańców miasta wyrżnięto lub przepędzono na cztery wiatry. Nic nie zostało po reptillionach, prócz ich utrwalonych w kamieniu dzieł i... Lochów. Albowiem Taranta stanowiła tylko zwieńczenie góry. Skałę dziurawiły całe mile, setki mil bezdennych sztolni, szybów, tuneli, wydrążonych w ciągu stuleci przez jaszczury. Wszystkie te korytarze spowijał teraz mrok i zapomnienie.

Lochy były wszędzie. Chodziły słuchy, że tajemne przejścia otwierały się w każdym domu, na każdej ulicy czy placu. Lecz mało kto ich szukał, bo większość śmiałków, którzy zapuścili się w mroczną głębię nie wracała. Po Tarancie krążyły pogłoski o tym, co kryło się w starych, opuszczonych podziemnych salach; o stworach, jakie czasem wyłaziły z Lochów na powierzchnię, by porywać ludzi; o ciemnych mocach, jakie kryły się w głębi góry. Więc miasto, zasiedlone przed kilkoma dziesięcioleciami, z wolna pustoszało. Lecz równocześnie plotki o skarbach, ukrytych na dnie kazamat ściągały do Taranty coraz to nowych poszukiwaczy złota.

– Co mamy zrobić? – spytał ork Orgon.

– Nazywam się Alvido. Jestem kapłanem Kalliana, boga Kalliana... Założyliśmy świątynię w tym mieście. Znaleźliśmy wejście do Lochów i salę tak wspaniałą, że postanowiliśmy tam postawić ołtarze. Zablokowaliśmy boczne dojścia i przez wiele lat odprawialiśmy tam święte obrzędy. Tak było do przedwczoraj, kiedy to nie wrócili trzej kapłani, czuwający w nocy przy ołtarzu. Nie znaleziono nawet ich kości. To samo powtórzyło się wczoraj. Nasze zapory nie zostały naruszone. Musimy modlić się każdej nocy, więc od wczoraj szukam po gospodach właściwych ludzi.

– Co mielibyśmy zrobić?

– Przenocować w kaplicy.

– A ja nie radzę się tym zajmować – powiedział półolbrzym.

– Co to może być? – spytał półelf. – Martwiak?

– Mówię wam, nie bierzmy tego – powtórzył znowu kusznik. – Ta sprawa śmierdzi.

– My też nie pachniemy jak różany olejek – mruknął hobbit, a kapłan Kalliana uśmiechnął się lekko. Pstryknął palcami i oto na stole zmaterializował się nagle pękaty worek, z którego wysypały się złote i srebrne monety. Były wśród nich i „Święte ryje" – nazywane tak od widniejącej na ich rewersie podobizny Katana.

Awanturnicy rzucili się ku złotu. Lecz nie zdołali go zgarnąć – oto stół otoczyła miękka, przezroczysta zasłona, stworzona magią przybysza.

– Przysięgacie? – kapłan wyciągnął przed siebie złotą laskę. Chwycili ją wszyscy i niemal jednocześnie wypowiedzieli słowo:

– Przysięgamy.

– Czy któryś z was umie czytać? – przybysz wyjął z kieszeni złożony pergamin.



– Ja – kapłan wyciągnął rękę, ale zaraz się zastrzegł – ale powoli.

– Macie czas do wieczora – uśmiechnął się wyznawca Kalliana. – To jest plan i opis dojścia do świątyni. Wy, jako niewierni, będziecie jednak musieli dotrzeć tam bocznym wejściem.

Odwrócił się i ruszył ku wyjściu.

– A co z sygnetem? – usłyszał zamykając drzwi. – Zabieramy go Orgonowi?

– Nie teraz – stanowczo powiedział kapłan. – Muszę mieć czas i spokój, czeka mnie ciężkie zadanie **intelektualne** – podkreślił ostatnie słowo. – Do wieczora muszę przestudiować poważne dokumenty.

Ubrany w czerń mężczyzna uśmiechnął się lekko. Już na dole cisnął monetę oberżyście, a potem wyszedł z karczmy w mrok wieczoru. Z cienia wyłoniła się jakaś postać.

– Jak poszło, panie? Już się obawiałem, że się domyślą.

– Oni? – nieznajomy machnął ręką. – To głupcy.

– Może w takim razie są niewiele warci?

– Niewiele, ale mimo to – mają dusze.

2

Ruszyli kilka godzin później. Poszli wszyscy. Gruby hobbit Ilmarik. Uzbrojony w dwie szable ork Orgon. Apud, człowiek podający się za kapłana Morglitha, choć tak naprawdę porzucił zakon ledwie ukończywszy nowicjat. Wiecznie milczący półelf Beril. Wreszcie nieufny półolbrzym, Rolon.

– Pieniądze! – krzyknął szynkarz, gdy zeszli na dół i w jego głosie brzmiała najwyższa rozpacz. W końcu zalegali już za trzy tygodnie. Orgon rozejrzał się z wyrazem nieopisanego zdumienia, jak gdyby złoto poniewierało się w kątach gospody. Reszta grupy zarechotała głośno. Wówczas roześmiał się również karczmarz.

– A idźcie, idźcie... Wielebny już za was zapłacił.

– To miłe z jego strony – Orgon wyszczerzył krzywe zęby. – Podziękujemy mu za to.

– Ooo... tak, podziękujcie – mruknął karczmarz do ich pleców.

Byli już niemal w progu, gdy do idącego na końcu hobbita przyskoczyła drobna postać – niziołek, wymizerowany, obdarty, w brudnej czapce na głowie.

– To jak z nami będzie, panie? Weźmiesz mnie na ucznia?

Ildaryk zatrzymał się.

– Patrzcie, no – zwrócił się do towarzyszy – rzuć takiemu żebrakowi miedziaka, a czego to mu się od razu zachciewa! A co to? Nie ma tu w mieście przyzwoitego złodziejskiego cechu? Tam idź.

– Jest, panie, ale...

– Nie!

Łzy zaszkliły się w błękitnych oczach malca. Chciał jeszcze coś powiedzieć, ale Ildaryk wyminął go obojętnie i ruszył za grupą.

– Panie, proszę! – załkał mały hobbit. – Przyjmij! Ja mogę ci coś jeszcze powiedzieć... Nie ufaj... – tu urwał, bo za Ildarykiem zamknęły się drzwi.

– A zamkniesz ty gębę, mały brudasie! – oberżysta skoczył ku niziołkowi, ale hobbit wyskoczył na ulicę.

„Dlaczego nikt mnie nie chce, dlaczego?" – wycierając nos rękawem, ruszył śladem grupy.

3

Wejście do lochów nie wyglądało zbyt groźnie. Stali w szerokim, wykutym w skale korytarzu, mogąc posuwać się tylko naprzód, bo boczne dojścia przegrodzono ścianami z kamiennych głazów. Było tu cicho i spokojnie. Jednak każdy z nich czuł, że skala pod stopami podziurawiona jest labiryntem korytarzy i mrocznych czeluści.

Szli wolno, korytarz łagodnie opadał. Był w dość dobrym stanie, choć gdzieniegdzie posadzkę i ściany przecinały głębokie rysy i pęknięcia. Czasami słyszeli szum płynącej wody, czasami czuli ożywcze tchnienie powietrza.

Niebawem jednak korytarz zwęził się, gdyż pod ścianami leżały całe stosy ułożonych starannie, pożółkłych kości. Jak przypuszczali, były to szczątki kapłanów.

Wędrując wśród żeber, piszczeli i szczerzących zęby czaszek dotarli do wielkiej, mrocznej sali. Naprzeciw dostrzegli prowadzące w górę schody. Na jednej ze ścian widniała ogromna płaskorzeźba, przedstawiająca, jak się domyślili, symbol Kalliana – wielką, białą rękę o nieco dziwnych proporcjach. W komnacie stało kilka ciężkich, ołowianych chyba trumien, zawierających zapewne zwłoki arcykapłanów.

Coś poruszyło się w środku komnaty – wielkie i ciemne. Odruchowo chwycili za miecze i sztylety, lecz zaraz się uspokoili. To był Alvido w czarnej powłóczystej szacie, w której już widzieli go w gospodzie.

– Jesteście – rzekł. – Czekam na was, tak jak obiecałem. To jest ta sala. Tu spędzicie noc. Na te schody – wskazał ręką – wcho-

dzić wam nie wolno, bo prowadzą do serca naszego sanktuarium. Pozostańcie tutaj.

– Co jest w tych korytarzach? – spytał Beril, zaglądając w dwa długie wąskie tunele, które otwierały się po obu stronach wyrytego w skale symbolu Kalliana. Zaświecił tam latarnią, lecz dojrzał tylko stosy białych, potrzaskanych kości.

– Grobowiec. Żaden z tuneli nie ma połączenia z Lochami. Lepiej tam nie wchodźcie. Nic tam nie ma. Jeszcze coś?

Nikt się nie odezwał, więc kapłan rzucił jakieś zdawkowe pożegnanie, wszedł na schody i wkrótce zniknął im z oczu. Zostali sami w słabym blasku latarni i kaganków. Ildarik wziął jeden z nich i obszedł całą izbę. Teraz dopiero dostrzegli mały ołtarzyk w jednym z rogów komnaty. Leżała na nim skórzana rękawica, obszyta miedzianymi blaszkami, pokrytymi tajemniczymi runami. obok stało pięć lampek w kształcie ludzkich czaszek. Podeszli do trumien. Żadna nie dawała się otworzyć, choć wspólnie próbowali dźwignąć wieko.

– Czuję tu wielką magię – mruknął Apud – i to mnie dziwi. W życiu nie słyszałem o bogu Kallianie, dziwne...

– A ja myślę – zmienił temat Beril – że mamy jeszcze jedną rzecz do załatwienia. Nasz sygnet. Mieliśmy go odebrać Orgonowi.

– Właśnie – poparł go Apud – oddawaj go, ty... ty... złodzieju.

– A ty kim niby jesteś, klecho – zaśmiał się ork. – Więc chcecie mi zabrać magiczny sygnet, dzięki któremu jestem niepokonany w walce i mogę chronić wasze zawszone łby? To go sobie weźcie – cofnął się krok, chwytając rękojeści szabel.

– Pewnie, że weźmiemy – rzekł Ildaryk, a Beril i Apud ustawili się po obu jego stronach. – Co myślisz, tłusty wieprzu, że wzbogacisz się naszym kosztem?

– Cóż to za brzydkie słowa, szczególnie w ustach śmierdziela, którego matkę zdybał w życie jakiś elf z puszczy.

– Ale przynajmniej nie chodziła sama do chlewika.

W dłoniach Orgona zabłysły długie szable. Ork cofnął się i oparł o jedną z trumien.

– Odbiło wam – do kłótni włączył się półolbrzym – teraz się chcecie brać za łby! Wyjdziemy stąd, to wtedy będziecie sobie nogli powybijać te resztki zębów.

Nagle wszyscy zamarli w bezruchu. Oto usłyszeli jakiś dźwięk, jakby skrzypienie. Ork ścisnął mocniej rękojeści szabel, Ildaryk błyskawicznie wydobył sztylety, półolbrzym zaczął ładować kuszę.

– Co to było?!

Wieko złoconej trumny eksplodowało z hukiem, wyleciało w powietrze i z łoskotem opadło na kamienną posadzkę. Z cuchnącego wnętrza wydobyło się coś dużego, ciemniejszego niż otaczający mrok i spiętrzyło nad Orgonem. Gęstniało w ciemności w kształt coraz bardziej wyraźny.

Stwór zamiast głowy miał wielką, białą czaszkę. Wyciągnął zakończone czterema szponami ramiona i, nim ktokolwiek zdołał się poruszyć, chwycił mocno Orgona i poderwał go z ziemi. Pazury wbiły się w kubrak orka.

– Ratujcie Orgona! – pierwszy oprzytomniał Beril. Bojąc się trafić kompana, nie rzucił żadnego czaru, ale przyskoczył do potwora z wyciągniętym sztyletem.

Czarne monstrum podniosło orka na wysokość swej głowy. Trzymało mocno i Orgon daremnie szarpał się w uścisku. Demon przysunął go jeszcze bliżej i rozwarł szczęki pełne białych, ostrych zębów.

Ildarik, Apud i Beril uderzyli niemal jednocześnie. Ostrza wbiły się pokrytą czarną sierścią skórę. Gdy hobbit wyciągnął swój sztylet do następnego ciosu, zobaczył, że stal lśni dziwnym, karmazynowym blaskiem.

Monstrum puściło Orgona. Ork upadł na posadzkę, potoczył się bezwładnie, ale zdołał poderwać się na nogi.

– Chłopaki, chodu! – krzyknął hobbit. Stwór zawahał się, a potem płynnym, niemal tanecznym krokiem ruszył w stronę Orgona. Ork zasłonił się młyńcami szabel, a Beril chwycił wiszący na piersi amulet i szybko zakreślił w powietrzu znak. Zagrzmiało. Oślepiająca błyskawica uderzyła prosto w monstrum, zajaśniała na jego ciele skrętami rozmazanych rozbłysków. Potwór zatrzymał się, potem runął prosto na Berila. Lecz pomiędzy nich wskoczył Orgon.

– Masz, ścierwo! – krzyknął, tnąc obiema szablami. Przemknął pod pazurami i uderzył w czarny korpus stwora. Trysnęła struga lepkiej cieczy – tak silna, że powaliła orka na ziemię. Apud stanął nad nim, wyciągając przed siebie dłonie i mamrocząc zaklęcia, ale kolejne uderzenie odrzuciło go w tył, na jedną z ołowianych trumien. Potwór pochylił się nad nim, otwierając paszczę i wyciągając pazury...

– Tutaj, czarny szczurze! – dobiegł go krzyk Rolola. Kapłan kątem oka dostrzegł, że półolbrzym unosi kuszę do strzału.

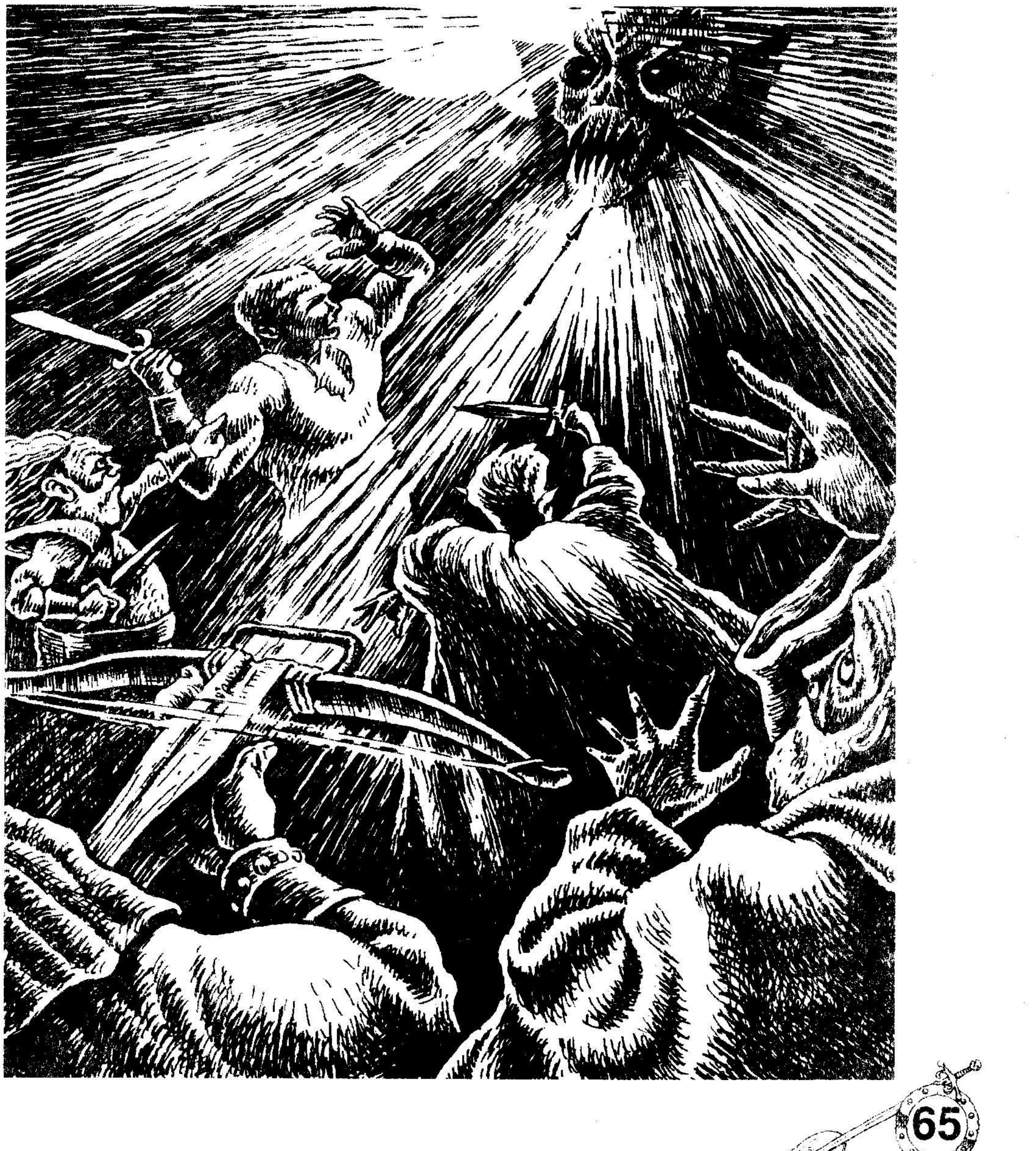
Ciężki bełt pomknął ze świstem, Apud zdołał jeszcze szepnać słowo wzmacniające ostrze strzały. Czaszka potwora pękła jak dynia, rozpryskując na wszystkie strony lśniące niby żar ułomki. Stwór zatoczył się, a potem runął na podłogę. Po chwili zniknął, jakby rozpływając się w ciemnościach. Okruchy czaszki gasły powoli i po chwili w komnacie panowały już spokój i cisza.

– Rolol, a niechże cię anioły porwą! – krzyknął Apud. – Ubiłeś go, całkiem ubiłeś!

Orgon i Beril z wolna dźwignęli się z podłogi.

– Wykończyliśmy go, na wszystkich bogów! – sapał Orgon – Co to w ogóle było?

– Pierwszy raz w życiu coś takiego widziałem – powiedział Beril.



– Dlaczego tak długo nie strzelałeś? – Ildarik spojrzał na Rolola.

– Ciekaw byłem, jak sobie beze mnie dacie radę – zaśmiał się połolbrzym – żeby było wiadomo, komu należy się sygnet...

– Chodźcie tu! – krzyknął nagle hobbit takim głosem, że przeszył ich dreszcz. Ilmaric stał nad otwartą trumną, tą, z której potwór powstał. Na jej dnie leżał kamień. Kamień, jakiego nie widzieli jeszcze nigdy w życiu. Nie umieli określić jego koloru ani kształtu, bo zdawał się pulsować wszystkimi barwami tęczy, rozsiewając migotliwe błyski.

– Biorę!

– Jest mój! – krzyknął hobbit. – Ja znalazłem!

– Mój! – Rolol odtrącił go kopniakiem. – To ja zabiłem potwora!

– A może lepiej go nie brać – dziwnie spokojnie powiedział Apud. – To mi się dziwnie nie podoba.

– A ja i tak wezmę! – hobbit sięgnął do wnętrza sarkofagu, niemal do niego wpadając. Chwycił klejnot i podniósł w górę.

W tej samej chwili coś syknęło krótko, tak niespodziewanie, iż odskoczyli na boki. Wokół kamienia rozsunęła się świetlista poświata, tworząc zarys na wpół przejrzystej sylwetki. Jej kształty rysowały się niewyraźnie, a jednak po ogonie i wypukłym, gadzim pysku wyraźnie można było rozpoznać w niej reptilliona. A potem mglisty opar wysunął macki ku awanturnikom. Schwytał ich, otoczył. Zaczęli krzyczeć.

Hobbit poczuł jak coś ze straszliwą siłą wdziera się w głąb jego ciała, drąży najgłębsze pokłady jestestwa. A potem nagle czas zaczął się cofać, jak gdyby Ildaric oglądał swoje życie od końca. Oto znów stał przed bramą Taranty, do której przybyli miesiąc temu; oto znów rozglądał się po Placu Karczemnym w Ostrogarze trzy lata wcześniej; oto widział sam siebie jako nowicjusza w złodziejskim fachu... Ped obrazów przyśpieszył – już był młodzieńcem, już dzieckiem... Ostatnim uczuciem, jakiego hobbit doznał, był strach – wiedział, co czekało na końcu tej drogi. Już widział, jak nieznajomi ludzie wydobywają go z brzucha matki, potem było tylko ciepłe, rytmiczne pulsowanie i coś rozdarło jego myśli na strzępy, złamało duszę. Umysł Ildarica roztopił się w nicości, zapomnieniu, mroku...

4

Niemal w tej samej chwili pięć stojących na ołtarzu lampek w kształcie ludzkich czaszek zapłonęło czerwonym ogniem.

5

Kilka chwil później do krypty wkroczyło wolno dwóch zakapturzonych mnichów. Spojrzeli beznamiętnym wzrokiem na pięć rozciągniętych na posadzce ciał. Twarze awanturników były blade, skamieniałe w dziwnych grymasach, zimne jak lód. Nie byli martwi, ani nie żyli – tak jak ci, których dusze nie trafiły do żadnego z bogów, tylko błąkają się gdzieś w mrokach nieistnienia. W ręku hobbita tkwił jeszcze ów przedziwny kamień. Teraz nie mienił się już wszystkimi barwami tęczy – był czarny, owalny, spęczniały, niby pająk po uczcie.

– Czas już, żebyś poznał nasze sekrety – rzekł Alvido. – oto widzisz, jak działa Lepis Neger.

– W rzeczy samej, dostojny – odparł młodszy z mnichów – ale dlaczego zawsze najpierw podsuwamy im jakąś bestię do zgładzenia?

– Walka rozgrzewa ciało i duszę, która staje się wtedy dostatecznie pobudzona, aby nasycić Lepisa. A poza tym, gdy awanturnicy pokonują bestię, która, jak im się wydaje, jest bardzo groźna, nie spodziewają się potem niczego gorszego i nie bronią się, gdy pojawia się Lepis. Nawet ci z nich, którzy mają coś wspólnego z magią. Zawsze tak było.

– A nikt się o tym nie dowie?

– Wielu wie, ale boją się mówić. Albo nie chcą. Tu w Tarancie wszyscy mają już dość bandytów, którzy przyjeżdżają grzebać w Lochach. Pozbywamy się ich bez zbędnego rozgłosu. Można by powiedzieć, okradamy złodziei. Tyle, że z ich dusz...

– A jak my weźmiemy kamień?

Kapłan nie odpowiedział. Podszedł do ołtarzyka, przez chwilę przypatrywał się płonącym lampkom, wyszeptując jakieś zaklęcia ochronne. Powoli wciągnął na dłoń rękawicę. Jego ramię spowiła jasna poświata, a kiedy Alvido znów odwrócił się w stronę trumien, jego prawe ramię nie miało już ludzkiego kształtu – była to ręka reptilliona. Kapłan podniósł kamień i umieścił go na powrót w trumnie.

Zdjął rękawicę i odłożył na miejsce. Jego ręka znów przybrała ludzkie kształty.

– Obiecaliśmy dziś Lepisowi pięć dusz – Alvido wskazał na lampki – i dostał je. Jest nasycony.

Uczeń ustawił powoli lampki na drewnianej tacy, potem obaj wyszli z komnaty. Znaleźli się w ogromnej sali, której środek spowijały ciemności. Natomiast ściany były oświetlone blaskiem setek płomyków. Lampki w kształcie trupich czaszek stały w wykutych w ścianie niszach, z których wiele wciąż pozostawało pustych. Alvido wstawił pięć nowych świateł na pustą półkę. Ukląkł. Młody mnich poszedł w jego ślady. Rozległ się szept modlitwy.

Wstając, Alvido spojrzał raz jeszcze na puste półki.

– Czeka nas jeszcze dużo pracy – powiedział ni to do siebie, ni do ucznia.

6

Tymczasem w jednym z bocznych korytarzy sali, w której wciąż jeszcze leżało pięć bezwładnych ciał, poruszył się cień. Powoli wszedł do niej mały hobbit w łachmanach – ten sam, który w gospodzie rozmawiał z Ilmaricem. Rozejrzał się, jeszcze raz sprawdzając, czy w komnacie nikogo więcej nie ma, po czym niespiesznie podszedł do ciał awanturników.

„Wiedziałem, że tak będzie" – pomyślał. Spojrzał na leżącego bez życia hobbita. – „Dlaczego mnie nie posłuchałeś? Ostrzegałem cię... Gdybyś wziął mnie na ucznia... ale ty tylko rzuciłeś mi monetę..."



Wprawnymi ruchami zaczął przetrząsać kieszenie i odpinać sakiewki. Z palca Orgona zdjął wielki magiczny sygnet, zabrał wszystkie sztylety Ildarica.

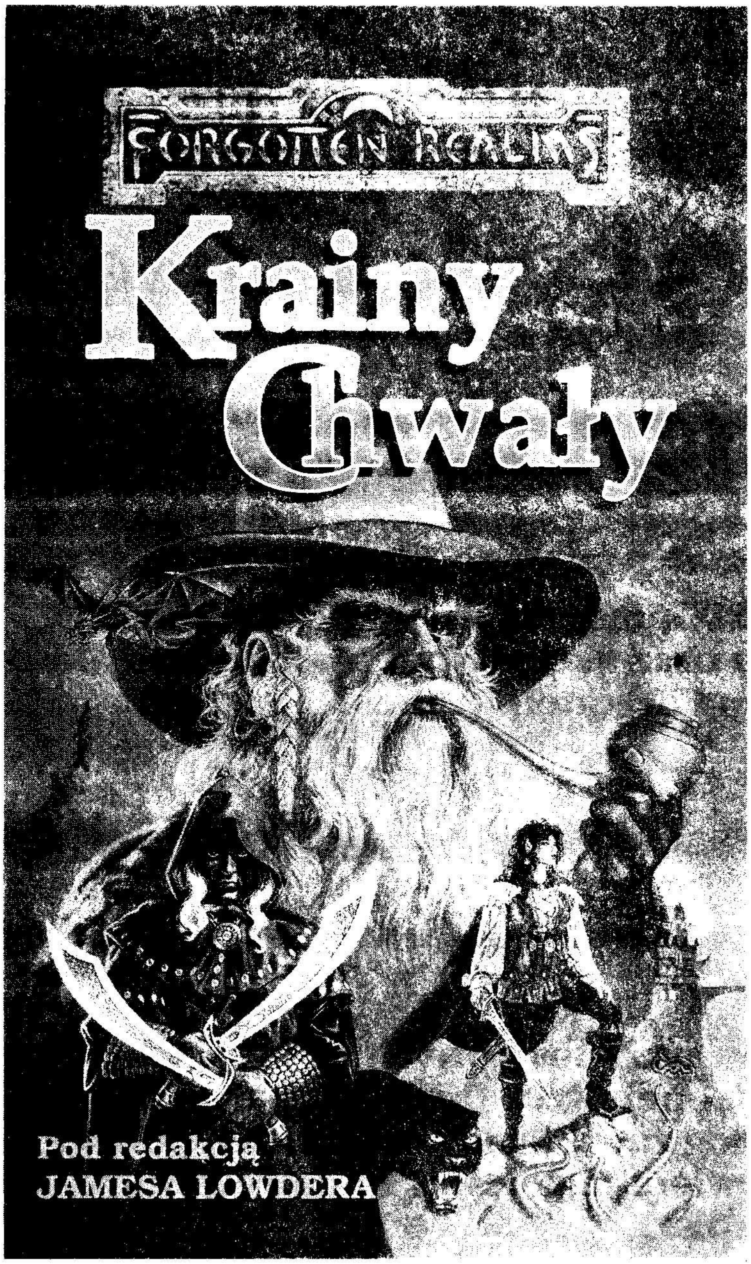
Bez chwili wahania podszedł do ołtarza. Założył rękawicę. Ze zdumieniem patrzył, jak jego ramię pokrywa się srebrzystą mgłą, spod której wyłania się ręka reptilliona. Nie czuł bólu. Przez chwilę patrzył na to nowe ramię, podniósł je do góry, poruszył palcami. Było białe, zimne, wydawało się twarde niczym kość, a jednak panował nad nim jak nad swoim własnym. Spojrzał na umieszczony na przeciwległej ścianie symbol i teraz dopiero zrozumiał, że przedstawia on właśnie ramię reptiliona.

Ocknął się z zamyślenia, przypominając sobie, że jednak powinien się pośpieszyć.

Zza pazuchy wyjął woreczek, podszedł do trumny. Przechylił się przez jej krawędź, żeby podnieść Lepis, niemal przy tym wpadając do środka. Zdołał utrzymać równowagę i z powrotem stanął na ziemi. Wrzucił klejnot do woreczka, zdjął rękawicę. Znów z fascynacją przyjrzał się dziwnej transformacji swojego ciała. Potem włożył rękawicę do sakwy.

Jeszcze raz smutno spojrzał na Ildarica.

„I kto okazał się najsprytniejszym złodziejem, wielmożny panie?" – pomyślał, ruszając ku korytarzowi. Po chwili zniknął w mroku.



mają zaszczyt zaprezentować nowe opowiadania z Zapomnianych Krain

Wystarczy opłacić na poczcie zamieszczony poniżej przekaz. W ciągu czterech tygodni otrzymacie Państwo książkę Krainy Chwały. Ponad 350 stron przygód w niesamowitych krainach.

Następne pozycje z cyklu prześlemy za zaliczeniem pocztowym automatycznie. Co miesiąc otrzymacie nową pozycję. W skład serii wchodzi siedem książek.

Będziemy Państwa informować o każdym następnym tytule. W każdej chwili można zrezygnować z następnych pozycji. Wystarczy do nas napisać na adres: ISA skr. poczt. 58, 00-962 Warszawa 122.

Już wkrótce!

[illegible]siąg Cadderly'ego

R. A. Salvatore

oraz

Magiczny Ogień

Ed Greenwood

Już dzisiaj wypełnij przekaz i wkrocz do Zapomnianych Krain

Odcinek dla poczty

Zł 83 000,—

Słownie: osiemdziesiąt trzy tysiące

Wpłacający:

adres:

na rachunek ISA
ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa
370031-529194-136
Powszechny Bank Kredytowy S. A.
w Warszawie, IX O/W-wa

opłata

podpis przyjmującego zł

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł 83 000,—

Słownie: osiemdziesiąt trzy tysiące

Wpłacający:

adres:

na rachunek ISA
ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa
370031-529194-136
Powszechny Bank Kredytowy S. A.
w Warszawie, IX O/W-wa

opłata

podpis przyjmującego zł

Odcinek dla banku

Zł 83 000,—

Słownie: osiemdziesiąt trzy tysiące

Wpłacający:

adres:

na rachunek ISA
ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa
370031-529194-136
Powszechny Bank Kredytowy S. A.
w Warszawie, IX O/W-wa

opłata

podpis przyjmującego zł

Krainy Chwały

pod redakcją Jamesa Lowdera

Krainy Chwały

pod redakcją Jamesa Lowdera

Krainy Chwały

pod redakcją Jamesa Lowdera

KLUB RPG „MAGII I MIECZA"

– Każdy z Was może zostać członkiem Klubu RPG „Magii i Miecza".
– Czeka na Was lokal otwarty od 10 do 23 (z możliwością grania w nocy) przez siedem dni w tygodniu.
– Codzienne dyżury Mistrzów Gry prowadzących różne systemy.
– Możliwość zakupu produktów firmy MAG, importowanych gier i akcesoriów, koszulek i znaczków po niższych cenach.
– Możliwość zakupu książek i pism poświęconych fantastyce po cenach hurtowych.
– Zapewniamy dostęp do klubowych podręczników i akcesoriów.
– Możliwość gry w WARHAMMMERA BATTLE I MAN O'WAR pomalowanymi figurkami.
– Działać będzie biblioteka i videoteka.
– Możliwość uczestniczenia w spotkaniach z pisarzami, wydawcami, rysownikami.
– Możliwość uczestniczenia w prelekcjach i dyskusjach na temat prowadzenia gry, pisania scenariuszy, malowania figurek itp.
– Pierwszeństwo zapisu na wszystkie imprezy organizowane przez redakcję MiM.
– Na miejscu bufet i WC.

Ilość miejsc ograniczona.

Składka miesięczna: **100 tys. zł.** Dla dobrych MG i ładnych kobiet zniżki (po przejściu testów sprawdzających).

Zapraszamy też na sesje osoby nie będące członkami klubu (możliwość wykupienia biletów miesięcznych, tygodniowych i dziennych).

Szczegółowych informacji udziela redakcja MiM (adres w stopce, tel. (0-22) 41-60-42).

Klub rozpoczyna swą działalność od września br. Adres klubu: Dolna 43/45, Warszawa.

Autor opowiadań drukowanych w MAGII I MIECZU

TOMASZ KOŁODZIEJCZAK

proponuje powieść fantasy

KREW I KAMIEŃ

trzeci tom Biblioteki Voyagera

– jeden z najoryginalniejszych światów fantasy
– precyzyjna, sensacyjna intryga
– pierwotna, okrutna magia
– wielka batalistyka

Świat, którego mieszkańcy nie wykorzystują metalu, ani nie znają koni. A jednak budują miasta, zbroją armie, staczają krwawe bitwy.
Mag musi pomścić śmierć swego brata. Lecz zabójcą jest władca krainy Leśnych Gór. Na drodze maga staną wojownicy władcy i chroniące go magiczne moce. Na dodatek w Leśnych Górach wybucha bunt...

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Informujemy też, że można nabyć dwie pierwsze pozycje w serii Biblioteka Voyagera, powieści fantasy Feliksa W. Kresa: **STRAŻNICZKA ISTNIEŃ** (40 tys. zł) i **SERCE GÓR** (60 tys. Zł) **opatrzone autografem autora.** Przy zamawianiu obu pozycji – 90 tys. zł.

Wpłat prosimy dokonywać na konto:
Wyd. Przedświt
PKO BP XV O/ Warszawa 1658-400826-136.

Na odwrocie przekazu proszę wyraźnie napisać swój adres i określić zamówienie.

Ogłaszaj się w MAGII I MIECZU!

WOJOWNIKU – ZRÓB TO SAM!

Wielu z nas, miłośników gier strategicznych, zna zapewne na pamięć wszystkie dostępne na rynku pozycje, a wielokrotne rozgrywki sprawiają, że stosujemy rozwiązania rutynowe. Jakże często mamy ochotę odłożyć ograną pozycję w kąt i sięgnąć po coś zupełnie innego. Skąd jednak wziąć nową grę strategiczną, gdy rynek polski jest jeszcze stosunkowo słabo rozwinięty, a sprowadzenie gry z zagranicy jest bardzo kosztowne? Pozostaje nam albo poprzestać na grach dostępnych, albo samemu zająć się tworzeniem nowych gier. Ukazujące się na łamach Klanu Miłośników Gier Strategicznych pochlebne recenzje nadesłanych projektów świadczyć mogą jedynie o tym, że nie wszystko zostało jeszcze powiedziane (i wydane!) w tej dziedzinie. Nie chodzi może o stworzenie jakiejś superoryginalnej nowości, ale choćby o opracowanie, przy wykorzystaniu istniejących pomysłów ,gry dotyczącej bitwy, która nie doczekała się jeszcze wydania. Wystarczy przejrzeć materiały historyczne, zastanowić się nad specyfiką wybranego pola walki, aby przystąpić do tworzenia własnej gry strategicznej. Pól walki, których nie tknęła jeszcze ręka gracza jest wciąż jeszcze pod dostatkiem. Wymieńmy choćby te najbardziej znane: Kursk, El Alamein, Normandia, Stalingrad, Narwik, Falaise i wiele innych.

W swoim artykule nie będę się jednak zajmował treścią projektowanych gier, lecz sprawami bardziej przyziemnymi, a mianowicie problemem kreślenia plansz i wykonywania żetonów. Spróbujmy sformułować podstawowe cechy, jakie powinna spełniać dobra plansza do gry strategicznej. Po pierwsze: warto, aby była wykonana na matrycy heksagonalnej, po drugie, powinna być wykreślona w odpowiedniej skali i po trzecie: umieszczenia form terenu powinno odpowiadać specyfice planszy heksagonalnej. Tyle problemów – teraz spróbujmy zająć się ich rozwiązaniem. Dla wszystkich przyszłych projektantów gier strategicznych, nie dysponujących komputerowymi programami graficznymi, mam dobrą wiadomość: matryca heksagonalna jest dostępna w warszawskim klubie Heksagon i może zostać na Wasze życzenie powielona. Drugi problem, to jak zachować skalę mapy i jaką skalę zastosować? Tu sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Skala mapy musi bowiem harmonizować ze skalą jednostek, jakimi zamierzamy operować. Dobór skali jednostek do skali mapy powinien odbyć się przy zastosowaniu pewnego teoretycznego współczynnika, który w uproszczeniu określa, ilu żołnierzy zmieści się na danym terenie. Jak uczy praktyka, niezłym rozwiązaniem jest gra w skali batalionu na heksie odpowiadającym obszarowi 2x2 km. Do wykreślenia takiej planszy użyteczna będzie mapa w skali 1:100 000, która prawie idealnie pokrywa się z obraną skalą planszy. Tych bardziej leniwych spośród Was, którzy nie mają ochoty na rysowanie własnej planszy odsyłam do najbliższego wyspecjalizowanego punktu ksero celem skopiowania matrycy heksagonalnej na arkuszu przezroczystej folii. W takim wypadku wystarczy przypiąć otrzymaną siatkę do wybranej mapy i zająć się rozstawianiem żetonów.

Przejdźmy teraz do problemów dotyczących nanoszenia symboli poszczególnych form terenu na mapę. Warto przede wszystkim zwrócić uwagę na położenie rzek, które powinny znajdować się na granicy heksów; wszelkie jeziora, lasy i wzgórza powinny zajmować cały heks, aby nie było wątpliwości, w jakim terenie oddział się znajduje. Tyle uwag o planszach. Aby zabrać się do gry na świeżo wykreślonej planszy, musimy dysponować odpowiednimi żetonami. Tym z Was, którym nie obce są wrażenia estetyczne, przedstawiam kilka pomysłów, dotyczących wykonywania żetonów domowymi sposobami. Do oznaczeń jednostek posługiwać się będziemy symbolami taktycznymi. Znaki te są powszechnie używane do oznaczania pozycji jednostek na mapach taktycznych.

Przejdźmy teraz do techniki „produkcji" naszych żetonów. Ponieważ żeton do gry strategicznej ma niewielkie wymiary, dobrze jest wykonać matrycę w czterokrotnym powiększeniu, czyli na polu 6x6 cm. Oznaczenia numeryczne poszczególnych jednostek można wykonać przy pomocy szablonu pisma technicznego odpowiedniej wielkości. Taki szablon można nabyć w większości sklepów papierniczych. Jeszcze jedna praktyczna uwaga: jeżeli wykonujemy żetony kilku jednostek o takiej samej strukturze organizacyjnej, można przed naniesieniem oznaczeń numerycznych skopiować matrycę wybraną ilość razy. Oszczędzi nam to wielokrotnego wykreślania takich samych symboli. Kiedy mamy już rozrysowane ikonki wszystkich żetonów, możemy ponownie udać się do punktu ksero i pomniejszyć naszą matrycę do żądanych wymiarów. Następnie zamawiamy kopię naszej matrycy na papierze barwnym. Teraz wystarczy nakleić matrycę na grubą tekturkę i powycinać gotowe żetony. Tym spośród Was, którzy szczególnie intensywnie eksploatują gry strategiczne, proponuję zabezpieczyć wierzchnią część żetonów przez oklejenie ich taśmą klejącą. W takim przypadku posługujemy się jedynie taśmą najwyższej jakości, charakteryzującą się odpowiednią przezroczystością i lepkością. Gdy żetony i plansza są gotowe, możemy przystąpić do inauguracyjnej rozgrywki. Wszystkim Wam życzę wielu wspaniałych pomysłów przy tworzeniu własnych gier. Oczekuję na Wasze spostrzeżenia i uwagi.

Marcin Nietrzebka
ul. Gotarda 5/11
02-683 Warszawa

PS. Na koniec chciałbym dodać, że klub Heksagon ma zamiar uruchomić produkcję żetonów do gier strategicznych. Bliższe informacje dotyczące asortymentu i sposobu zamawiania zostaną podane w następnym numerze Magii i Miecza.

OD REDAKCJI

Moi drodzy, otóż dostałem kilka listów z informacją, że wysłaliście na adres *Pięciolinii 6/19* zamówienia na „demo" gry *ARDENY 1944*. Z przykrością stwierdzam, że żaden z takich listów pod mój adres nie dotarł. Jeżeli zamierzacie w przyszłości przesyłać nawet drobne sumy pieniędzy, czyńcie to przekazem pocztowym.

Wszystkich, którzy chcą uczestniczyć w prawidłowym rozgrywaniu scenariuszy, zapraszamy do kupienia numerów archiwalnych, gdyż tylko w nich znajdziecie komplet przepisów dotyczących systemu.

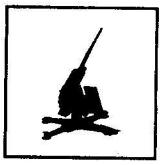
Uwagi i propozycje Pana Marcina Piernickiego z Dębogórza zostaną przez nas uwzględnione w następnych numerach.

Wojciech Zalewski

Wszystkich graczy przepraszamy za błędy z numeru 7, gdzie zamieściliśmy błędne tabele walk dla zadania 7 i 8 oraz pomyliliśmy numery pól na mapie. Obiecujemy, iż tego typu karygodne pomyłki nie będą się nam już przydarzały i informujemy jednocześnie, że nie będziemy klasyfikować pomyłek w Waszych rozwiązaniach wynikających z naszego błędu. Chciałbym zaznaczyć, że ogromna większość z Was rozwiązała poprawnie to zadanie przepisując tabelę i wypełniając ją od nowa.

BATTLE 1943-1945 – zasad ciąg dalszy

46.0 Niemieckie działa 88 mm



46.1 Mogą być używane zarówno jako artyleria przeciwlotnicza (patrz artyleria p-lot), jak i artyleria przeciwpancerna. O sposobie ich użycia decyduje gracz posiadający te jednostki.

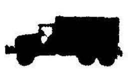
46.2 Jednostki tej artylerii traktowane są jako artyleria niezmotoryzowana. Mogą być przewożone przez kolumny transportowe na ogólnych zasadach.

46.3 Skuteczność tej broni jako środka do walki z jednostkami zmotoryzowanymi Aliantów jest bardo duża. Jeżeli do walki użyjemy dział 88 mm, to siłę nacierających oddziałów zmotoryzowanych (w tym pancernych) dzielimy przez **3**.

46.4 W walce bezpośredniej siła tych jednostek wynosi **1** ps.

46.5 Działa tego typu są środkami walki stacjonarnej i bez pomocy jednostek transportowych nie mogą się poruszać. Mogą się załadowywać na środki transportowe z pola sąsiadującego z jednostkami transportowymi (jest to jedyny wyjątek).

47.0 Kolumny transportowe



(Alianci)



(Niemcy)

47.1 Służą do przewozu wojsk na dłuższe odległości (nie jest to warunek ich użycia).

47.2 Poruszają się z szybkością **5** punktów ruchu (pr) w ciągu jednej fazy.

47.3 Koszt poruszania się po drogach wynosi **1/3** pr, a więc drogą w jednej fazie ruchu mogą przebyć **15** pól.

47.4 Na jednym polu nie może stać więcej niż jedna jednostka transportowa.

47.5 Jeżeli na danym polu stoi jednostka transportowa wraz z oddziałem transportowanym, to pole to jest tak zatłoczone sprzętem zmechanizowanym, że nie może przez nie przechodzić żadna inna jednostka zmechanizowana, nawet jeśli nie jest ona transportowana (chodzi po prostu o korki na drogach).

47.6 Załadunek i rozładunek odbywa się w fazie ruchu.

47.7 Jednostka załadowana w danej fazie ruchu nie może być w tej samej fazie ruchu rozładowana.

47.8 Jedna jednostka transportowa może przewozić tylko jedną jednostkę (jeden żeton bez względu na jego wielkość i siłę) piechoty (w tym np. spadochroniarzy) lub artylerii niezmotoryzowanej.

47.9 W przypadku, gdy jednostka transportowana spotka się w fazie ruchu z wojskami nieprzyjaciela musi z nimi natychmiast, a więc jeszcze w fazie ruchu, walczyć **1** punktem siły bez żadnego wsparcia (chyba, że zadysponowaliśmy przydział lotnictwa szturmowego).

47.10 W przypadku najechania na oddział dywersyjny nie walczymy, a możemy być jedynie spowolnieni.

47.11 Zmuszone do ucieczki oddziały transportowane wycofują się zgodnie z zasadami. Jeśli do ucieczki zmuszone zostaną oddziały transportowe, ulegają one zniszczeniu. Jeśli oddziały transportowe poniosą jakiekolwiek straty w punktach siły podczas walki, również ulegają zniszczeniu.

Zastosowanie praktyczne jednostek transportowych to głównie przerzut wojsk na zagrożone odcinki frontu lub przerzucanie ich w luki, wyłomy dokonane przez jednostki pierwszoliniowe.

48.0 Lotnictwo transportowe



(Alianci)



(Niemcy)

Służy do przerzutu wojsk pomiędzy lotniskami (tylko jednostki piechoty).

48.1 Załadunek odbywa się w fazie ruchu, po czym w następnej fazie ruchu można przemieścić samoloty transportowe na dowolne opanowane przez nas lotnisko. W przypadku, gdy lotnisko nie należy do nas i stacjonują na nim wrogie jednostki, możemy na nim też lądować, lecz ponosimy duże ryzyko całkowitej klęski, gdyż tylko wynik **17-18** (przy rzucie trzema kośćmi) gwarantuje nam powodzenie. Przy pozostałych wynikach wszystkie jednostki (transportowane i transportowe) giną.

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł ....

Pokwitowanie dla banku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł ....

Pokwitowanie dla poczty
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł ....

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

48.2 Gdy w fazie ruchu nasze samoloty dolecą na lotnisko, możemy dokonać natychmiastowego wyładunku wojsk na pole z lotniskiem, jeżeli walczyliśmy podczas lądowania lub na pola sąsiednie, jeżeli lądowaliśmy bez walki.

48.3 Możemy również próbować lądować na nie zajętym przez nikogo lotnisku. By nam się to udało, musimy wyrzucić trzema kośćmi wynik większy od **9**. Jeżeli nam się to nie uda, samoloty powracają bez strat na lotnisko, z którego wystartowały.

48.4 Wpływ artylerii p-lot na możliwość wykonania lądowania na lotnisku nieprzyjaciela.
– Artyleria p-lot na lotnisku – powodzenie, jeżeli wyrzucicie powyżej **15** oczek na trzech kościach – straty własne 50%, przeciwnik wycofany z lotniska.
– Artyleria p-lot na polu sąsiadującym z lotniskiem - powodzenie, jeżeli wyrzucicie powyżej **9** oczek na trzech kościach – straty **20 %**.
Przykład: Lądujemy na lotnisku, na którym stoi jednostka nieprzyjacielska, a na polu sąsiadującym z lotniskiem stoi artyleria p-lot. By wygrać, musimy najpierw wyrzucić **17** lub **18** oczek na trzech kościach, a gdy nam się to uda – wyrzucić powyżej **9** oczek na trzech kościach, by móc wylądować. Nie odgrywa tu roli ilość jednostek liniowych, stojących na lotnisku. Jeżeli natomiast wokół lotniska lub na nim stoi więcej niż jedna jednostka p-lot, to należy walczyć z każdą z nich.

48.5 Jednostka transportowa może przewozić jednostkę (lub jednostki) piechoty o maksymalnej sile **7** ps.

48.6 Warunkiem powodzenia misji jest posiadanie wolnego od nieprzyjacielskich samolotów myśliwskich korytarza (w linii prostej) z jednego lotniska do drugiego. Droga transportu nie może znajdować się w strefi kontroli nieprzyjacielskiego lotnictwa myśliwskiego.

48.7 Lotnictwo transportowe jest „przywiązane" do konkretnych lotnisk tak jak i inne typy samolotów. Przypominam, że na jednym lotnisku może przebywać tylko **5** jednostek lotniczych (dowolnych). Każde lotnisko posiada swoją kartę



49.0 Nawały artyleryjskie

49.1 Mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy użyjemy do nich jednostek posiadających więcej niż 3 punkty siły.

49.2 Mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy dysponujemy dowództwem szczebla korpusu, i to w odległości nie większej niż **5** pól od jednostek artylerii uczestniczących w nawale (wszystkich).

49.3 Przy każdym samodzielnym ataku artyleryjskim, w tym również w nawale artyleryjskiej, na korzyść obrońcy oddziaływuje teren na którym on stoi oraz umocnienia polowe (jeżeli takie obrońca posiada).
Przykład: Do jednostki stojącej na wzgórzach i dodatkowo umocnionej strzela **8** jednostek artyleryjskich. Wyniku poszukujemy nie w ósmym szeregu tabeli samodzielnych ataków, lecz w czwartym (wynika to z tabeli WYNIKÓW WALK).

Znajdujący się obok blankiet umożliwia Wam zamówienie gry **Wrzesień 1939 – część pierwsza.**
Gra rozgrywana jest na obszarze centralnej Polski w pasie działania armii Łódź i północnego zgrupowania armii Prusy w dniach 3-9 września 1939 roku (a nawet dłużej, jeśli uda Wam się przeprowadzić skuteczną operację obronną wojskami polskimi).
Skala jednostek to: bataliony piechoty, dywizjony kawalerii i bataliony pancerne.
Duża ilość scenariuszy gwarantuje doskonałą zabawę i realistyczne odzwierciedlenie ówczesnego pola walki.
Planowany termin wydania: wrzesień-październik 1994

Zadanie 11

Groś niemieckiej 9 DPanc. SS Hohenstaufen atakuje w pasie 16 km. Po przebiciu się na tyły wojsk polskich do przeciwakcji ruszyły (spóźnione) odziały 5 Kresowej DP. Słabe i nieliczne jednostki polskie, wykorzystując teren, będą próbowały stawić opór. Waszym zadaniem będzie pobicie wojsk polskich, przeskrzydlenie i uniemożliwienie skonsolidowania się ich linii obronnych. Od Waszej akcji zależy, czy niemieckie odwody operacyjne będą nacierać, wykorzystując powodzenie Waszej dywizji, czy też zaniechają akcji na tym odcinku frontu.

Przyznane punkty: **maksimum**

- Za zdobycie i utrzymanie drogi Reims-Ruen-Lotre (po etapie aliantów żaden z heksów drogi nie może znajdować się w strefie kontroli oddziału alianckiego, na drodze nie może być żadnych jednostek alianckich) 30 pkt .... 30 pkt
- Za każdy kontrolowany heks miasta na planszy 4pkt .... 24 pkt
- Za każdą zniszczoną jednostkę aliancką 2 pkt .... 14 pkt
- Za każdą jednostkę niemiecką pozostawioną na zachodnim brzegu Dunaju — -2 pkt (punkty ujemne)

suma 68 pkt

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
I/19 PGR **9**		
II/19 PGR **9**		
III/19 PGR **9**		
I/20 PGR **9**		
II/20 PGR **9**		
III/20 PGR **9**		
Rozp. **9**		
Sap. **9**		
p-panc. **9**		
1/I/9AR **9**		
2/I/9AR **9**		
	pole walki	
1 L.M.		
2 L.M.		
3 L.M.		
	pole atakowane	
1 L.B.		
2 L.B.		

Kolejność ataków

Atak numer	jednostka atakowana	jednostka atakująca
	Sztab **5KDP**	
	13/4 **5KDP**	
	14/4 **5KDP**	
	15/4 **5KDP**	
	15puł **5KDP**	
	1/4pal **5KDP**	
	I/10pac **II KA (pol.)**	
	III L.S.	
	IV L.S.	

11

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Alianci:

Sztab	**5 KDP**	2284	
13/4	**5 KDP**	2236	umocniony
14/4	**5 KDP**	2239	
15/4	**5 KDP**	2269	
15 puł.	**5 KDP**	2222	
1/4 pal.	**5 KDP**	2262	
1/10 pac	**II KP**	2284	

Lotnictwo alianckie:

I myśliwski 2196
II myśliwski 2253
III szturmowy przydzielony do 13/4 pole 2236
IV szturmowy przydzielony do 15/4 pole 2269
dodatkowo alianci dysponują 2LB.

Niemcy:

Do dyspozycji są następujące jednostki:
I,II,III/19 PGR
I,II,III/20 PGR
Rozp 9 SS
Sap 9 SS
p-panc 9 SS
1/I/9 AR 2/I/9 AR
3 jednostki LM i 2 jednostki LB

Jednostki niemieckie znajdują się na zachodnim brzegu Dunaju. Możecie rozstawić je dowolnie.

Zadanie 12

4 BP z 5 polskiej Kresowej Dywizji Piechoty wraz z częścią jednostek dywizyjnych i korpuśnych została okrążona w rejonie Reims - Ruen. Sytuacje pogarszają znaczne straty w sprzęcie transportowym dla artylerii, zmuszając te jednostki do poruszania się tylko po drogach. Podjęcie śmiałej akcji może jednak doprowadzić do wyrwania się z kotła.

Wasze zadanie :

1. Przerwanie pierścienia wojsk niemieckich.
2. Wyprowadzenie jednostek artylerii dowolną drogą poza plansze

Przyznane punkty:

	maksimum
– Za każdą wyprowadzoną poza plansze jednostkę artylerii 6 p.	24 pkt
– Za każdą jednostkę nieartyleryjską mającą po fazie walki Niemców wolną drogę wyjścia z planszy. 2 p.	16 pkt
– Za każdą zniszczoną jednostką niemiecką. 1 p.	11 pkt
	suma 51 pkt

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
Sztab **5KDP**		
15puł **5KDP**		
Sap **5KDP**		
13/4 **5KDP**		
14/4 **5KDP**		
15/4 **5KDP**		
I/4pal **5KDP**		
II/4pal **5KDP**		
5p-panc **5KDP**		
puł karp **II KA**		
I/10pac **II KA**		
I/10pac **II KA**		
	pole [illegible]	[illegible]
III L.S.		
IV L.S.		
	pole [illegible]	
I L.M.		
II L.M.		
	pole [illegible]	
I L.B.		

Kolejność ataków

[illegible]	jednostka atakowana	jednostka atakująca
	2/I/9AR **9** III/20PGR **9**	
	I/19PGR **9**	
	II/19PGR **9**	
	III/19PGR **9**	
	I/20PGR **9**	
	II/20PGR **9**	
	Rozp **9**	
	Sap **9**	
	p-panc **9**	
	1/I/9 AR **9**	
	I L.M.	
	II L.M.	
	III L.M.	

12

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Niemcy:

I/19 PGR	**9**	2222
II/19 PGR	**9**	2219
III/19 PGR	**9**	2243
I/20 PGR	**9**	2239
II/20 PGR	**9**	2262
III/20 PGR	**9**	2284
Rozp.	**9**	2258
Sap.	**9**	2259
p-panc	**9**	2278
1/I/9AR	**9**	2283
2/I/9AR	**9**	2284

Niemieckie lotnictwo myśliwskie:
I – 2219, II – 2231, III – 2259

Alianci:
W zadaniu nie bierze udziału b ckm 1 DP (kan.)

I,II/10pac	**II KA (pol.)**	2253
I,II/4pal	**5KDP**	2269

Pozostałe jednostki ustawione dowolnie na polach 2226, 2237, 2245, 2253, 2269.
Strona aliancka dysponuje dodatkowo dwoma jednostkami myśliwskimi, dwoma jednostkami lotnictwa szturmowego i jedną jednostką lotnictwa bombowego.

Uwagi:
4pal i 10pac poruszają się tylko po drogach. Siła tych jednostek będzie uwzględniana w fazie niemieckiej mimo ich wyprowadzenia poza planszę, a zasięg ich ognia liczony będzie od pola, z którego wyszły poza obszar działań.

KARTY JEDNOSTEK

ALIANCI

Sztab 5KDP
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

Sap 5KDP
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T | N

15 puł 5KDP
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

I/4 pal 5KDP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/4 pal 5KDP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

13/4 5KDP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

14/4 5KDP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

15/4 5KDP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

5 p-panc 5KDP
punkty siły: 2 | 1
zasięg ruchu: 8
zasięg ognia: 1
umocniony: T | N

b. ckm 1DP (kan.)
punkty siły: 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

puł. Karpackich II KA (pol.)
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

I/10 pac II KA (pol.)
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 7
umocniony: T | N

II/10 pac II KA (pol.)
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 7
umocniony: T | N

I L.R.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

II L.B.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

III L.S.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

IV L.S.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

I L.M.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

II L.M.
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
LOTNISKO

NIEMCY

I/19 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

II/19 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

III/19 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

I/20 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

II/20 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

III/20 PGR 9SS
punkty siły: 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

9 Rozp 9SS
punkty siły: 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

[redacted]

NIEMCY

9 sap — 9SS	9 p-panc — 9SS	1/I/9AR — 9SS	2/I/9AR — 9SS	I L.R.
punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły ⊕2: 7 6 / 5 4 3 2 1	punkty siły ⊕2: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu 10	zasięg ruchu 10	zasięg ruchu 8	zasięg ruchu 8	LOTNISKO
		zasięg ognia 5	zasięg ognia 5	
umocniony T N	umocniony T N	umocniony T N	umocniony T N	

I L.B.	II L.B.	I L.M.	II L.M.	III L.M.
punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1
LOTNISKO	LOTNISKO	LOTNISKO	LOTNISKO	LOTNISKO

LISTA GRACZY, KTÓRZY NADESŁALI NAJLEPSZE ROZWIĄZANIA ZADAŃ NR 5, 6, 7, 8, 9, 10.

73,98 Antoni Heba	01-678 Warszawa	ul.Stachury 3
72,84 Arkadiusz Czaplicki	32-300 Olkusz	ul.Batalionów Chłopskich 5/42
72,02 Michał Kuc	76-200 Słupsk	ul. Królowej Jadwigi 1/98
70,89 Paweł Szymański	26-803 Promna	Promna 92
70,38 Tomasz Przondo	73-110 Stargard Szczec.	ul.Lechicka 30/3
67,27 Marcin Piewnicki	81-198 Kosakowo	Dębogórze 26a
65,62 Tomasz Mularczyk	76-200 Słupsk	ul.Wiatraczna 4c/34
63,93 Piotr Labenz	81-831 Sopot	ul. Andersa 11/4
62,45 Krzysztof Giziński	05-154 Kazuń Nowy	Kazuń Polski os.PAN 7/1
57,30 Maciej Matuszewski	80-462 Gdańsk	ul.Meissnera 12c/2
56,24 Jarosław Mika	41-506 Chorzów	ul.Przyjemna 22
55,69 Aleksander Dreczka	98-300 Wieluń	os.Stare Sady 6/8
55,30 Antoni Wichłacz	53-523 Wrocław	ul.w Stysia 20a/56
54,51 Przemysław Chumański	85-467 Bydgoszcz	ul.Burzowa 34
52,13 Szymon Garnowicz	80-288 Gdańsk	ul.Piecewska 20d/4
51,00 Wojciech Ostrowski	41-705 Ruda Śląska 5	ul. Gwarecka 25/10
50,98 Robert Smach	03-735 Warszawa	ul.Ząbkowska 50/14
49,11 Jakub Lisowski	48-300 Nysa	ul.Jagiellońska 31/5
48,53 Kamil Sommerfeld	66-460 Witnica	ul.Traugutta 5a/10
47,57 Marcin Gajec	27-400 Ostrowiec	os.Słoneczne 6/65
47,29 Wiesław Koper	98-400 Wieruszów	ul.Fabryczna 1/38
46,65 Andrzej Kisło	16-400 Suwałki	ul.Utrata 2/49
44,39 Marek Jaszczyński	63-400 Ostrów Wlkp.	ul.Sienkiewicza 19a/6
42,76 Michał Kuligowski	95-100 Zgierz	ul.Gałczyńskiego 27a Bl.32/76
39,89 Przemysław Pawłowski	61-377 Poznań	os.Armii Krajowej 51/9
39,36 Tomasz Stępczyński	21-500 Biała Podlaska	ul.Kopernika 9/23
38,84 Jerzy Ciszewski	84-150 Hel	ul.Przybyszewskiego 4a/1
35,99 Michał Lenz	76-200 Słupsk	ul.wesołowskiego
28,62 Tomasz Pająk	02-647 Warszawa	ul.Bachmacka 6a/11
20,03 Maciej Popiołek	40-018 Katowice	ul.Graniczna 53c/14
19,50 Arkadiusz Duda	80-292 Gdańsk	ul. Niedźwiednik 32b
17,44 Arkadiusz Ziółkowski	11-510 Wydminy	ul.Dworcowa 5/6

Nagrody dla najlepszych sześciu graczy ufundowała firma *Altair* z Warszawy.

Czy możliwe jest powiększenie działu KMGS i czy możliwe jest, by w następnych numerach ukazała się wkładka przyspieszająca wydanie całego systemu "Battle 1943-1945"?
Jako redaktor tego działu i gorący orędownik gier wojennych (planszowych) robię wszystko, co w mej mocy, by nasz dział był jak najobszerniejszy. Mam nadzieję że dobijemy się do końca roku 20 stron. Nowością już od dzisiejszego numeru będą scenariusze, dotyczące na razie tylko "Battle 1943-1945". Jeżeli zaś chodzi o wkładkę, to sprawa jest trudniejsza gdyż polega na dużym koszcie takiego przedsięwzięcia co automatycznie podrożyło by numer. Na pewno dojdzemy i do wkładek i do kolorowego całego (bezbłędnego) czasopisma. Prosimy jednak o chwilę wytrwałości.

Czy zamawiając numery archiwalne otrzymam je takie jak były wydrukowane wtedy czy też będą one takie jak numery 7 i 8? **Wiesław Koper**
Numery archiwalne są dodrukowywane z tych samych matryc, co pierwsze wydanie a więc są one identyczne.

Czy oddział otoczony ze wszystkich stron, zmuszony do ucieczki, ulega zniszczeniu, czy traci odpowiednią ilość punktów ? *Piotr i Czarek*
W takim przypadku jednostka przeciwnika traci punkty siły. Ulega zniszczeniu, jeżeli straci wszystkie punkty siły. Punkt 10.7 powinien być interpretowany następująco: Oddział, nie mogąc się wycofać, traci odpowiednio dodatkową ilość punktów siły i pozostaje w miejscu.

Czy oddziały rozpoznawcze, które wykonały atak przez zaskoczenie mogą mogą w tym samym etapie walczyć w fazie walki ? *Piotr i Czarek*
Mogą walczyć, lecz po ataku z zaskoczenia, bez względu na skutek, nie mogą się poruszać dalej w fazie ruchu, nawet, jeżeli pozostały im punkty ruchu.

Proszę o wyjaśnienie znaczenia liczb zamieszczonych w tabeli samodzielnych ataków artyleryjskich? *S. Ukleja*
Każda cyfra oznacza stratę punktów siły w jdnostce atakowanej. To, że w jednej z tabel cyfry są z minusami, w drugiej zaś nie, jest niestety moim niedopatrzeniem.

Jaka jest relacja pomiędzy punktami lotniczymi, a jednostkami lotniczymi? Piotr Piekut
Jeden punkt lotniczy równy jest jednej jednostce lotniczej. Każda jednostka lotnicza ma 5 punktów siły (wytrzymałości).

Szukam kontaktu ze wszystkimi chętnymi do rozgrywania gier wojennych:
Krzysztof Leśniewicz (15 lat)
ul. Połczyńska 6/6 (oś zachód)
78-400 Szczecinek

Struktura organizacyjna 1 brytyjskiej Dywizji Powietrzno-Desantowej

Sztab
- szwadron żandarmerii

1 Brygada Spadochronowa
- 1, 2, 3 batalion spadochronowy
- szwadron rozpoznawczy
- 3 szybowcowa bateria lekka
- 1 szybowcowa bateria p-panc.
- 1 szybowcowy szwadron saperów
- 16 spadochronowy szpital polowy

4 Brygada Spadochronowa
- 10, 11, 156 batalion spadochronowy
- 2 szybowcowa bateria lekka
- 2 szybowcowa bateria p-panc.
- 4 spadochronowy szwadron saperów
- 133 spadochronowy szpital polowy

1 Brygada Szybowcowa
- 1 batalion pułku Border
- 7 batalion pułku KOSB
- 2 batalion pułku South Stafford.
- 1 szybowcowa bateria lekka
- 181 szybowcowy szpital polowy

Jednostki dywizyjne
- 1 pułk artylerii lekkiej
- 9 kompania saperów
- 21 samodzielna kompania spadochronowa
- 1 batalion pilotów szybowcowych
- 2 batalion pilotów szybowcowych
- służby

Struktura organizacyjna II polskiego Korpusu Armijnego

Jednostki korpuśne
- Sztab II KA
- batalion sztabowy
- pułk ułanów karpackich
- 7 pułk artylerii p-panc.
- 7 pułk artylerii p.lot.
- 8 pułk artylerii p-lot.
- batalion saperów
- batalion łączności
- szwadron żandarmerii

3 Dywizja Strzelców Karpackich
- Sztab

1 Brygada Strzelców karpackich
- 1, 2, 3 batalion strzelców

2 Brygada Strzelców karpackich
- 4, 5, 6 batalion strzelców

- 1, 2, 3 pułk artylerii lekkiej
- 12 pułk ułanów
- 3 karpacki batalion ckm
- 3 karpacki batalion saperów
- 3 karpacki batalion łączności
- 3 karpacki batalion żandarmerii
- 1,2,3 kompania sanitarna
- 1,2,13,15 kompania zaopatrzenia
- 3 park materiałowy
- 3 karpacki pułk prxeciwpancerny
- 3 karpacki pułk artylerii p-lot.

3 Brygada Strzelców karpackich
- 7, 8, 9 batalion strzelców

[powstała w 1945]

Grupa Artylerii II KA
- 10, 11 pułk artylerii ciężkiej
- 9 pułk artylerii najcięższej
- 7 pułk artylerii konnej

2 Samodzielna Brygada Pancerna
- 1pułk ułanów "Krechowieckich"
- 4 pułk pancerny
- 6 pułk pancerny "Dzieci Lwowa"
- szwadron sztabowy
- szwadron łączności

5 Kresowa Dywizja Piechoty
- Sztab

5 Wileńska Brygada Piechoty
- 13 wileński batalion strzelców "Rysiów"
- 14 wileński batalionstrzelców "Żbików"
- 15 wileński batalion strzelców "Wilków"

6 Lwowska Brygada Piechoty
- 16 lwowski batalion strzelców
- 17 lwowski batalion strzelców "San Angelo"
- 18 lwowski batalion strzelców

- 4 wileński pułk artylerii lekkiej
- 5 kresowy pułk artylerii lekkiej
- 6 lwowski pułk artylerii lekkiej
- 5 kresowy batalion ckm
- 5 kresowy pułk artylerii p-lot.
- 5 kresowy pułk przeciwpancerny
- 15 pułk ułanów „Poznańskich"

4 Wołyńska Brygada Piechoty
- 10, 11, 12 batalion strzelców

[powstała w 1945]

SCENARIUSZ I

DO GRY „BATTLE 1943-45"

Przedstawiamy Wam dzisiaj pierwszy spośród przygotowanych przez nas scenariuszy. Zarówno ten, jak i następne będą dotyczyły systemu *Battle 1943-1945*. Mamy nadzieję, że przyjęta przez nas formuła będzie stała i każdy scenariusz zmieści się na jednej stronie. Do każdej gry dołączamy tabelę punktów siły i ruchów dla jednostek uczestniczących w grze.

Wzdłuż południowych brzegów Holandii Alianci wysadzili desant morski w sile I KA (kan.). Skład tego korpusu to: 5 DPanc.(kan.), 1 DP(kan.), 1BPanc.(kan.) oraz niepełna 3 DSK (pol.). Zadaniem tego korpusu jest utworzenie korytarza łączącego porty z północną krawędzią planszy (tzn. ciąg pól, nad którymi kontrolę po fazie ruchu Niemców sprawuje gracz reprezentujący stronę aliancką). Wystarczy, że jedna jednostka aliancka (nie spadochronowa i nie rozpoznawcza) dotrze do północnej krawędzi, a pola, po których przeszła, nie zostaną zajęte przez Niemców, zaś Alianci mogą grę uznać za wygraną. Do dyspozycji dowódcy I KA pozostawiono również 1 brytyjską DPow.-Des., lecz jej nieprawidłowe użycie może skończyć się klęską zamiast zwycięstwa, gdyż Niemcy w odpowiedzi mogą rzucić do walki od razu wszystkie nie użyte dotąd jednostki. (Może być wielkie BUM!). W początkowej części gry Niemcy dysponują tylko 1 DP z dwoma dywizjonami artylerii samobieżnej. Nie jest to dużo, lecz zważywszy na teren w jakim przyszło im się bronić, siły są wystarczające. W miarę upływu czasu Niemcy wzmacniani są jednostkami odwodowymi. Alianci na wykonanie zadania mają 6 dni (18 faz).

6 czerwca		7 czerwca		8 czerwca		9 czerwca		10 czerwca		11 czerwca	
etap 1		etap 1		etap 1		etap 1		etap 1		etap 1	
etap 2		etap 2		etap 2		etap 2		etap 2		etap 2	
etap 3		etap 3		etap 3		etap 3		etap 3		etap 3	

POCZ□TKOWE ROZMIESZCZENIE JEDNOSTEK:

NIEMCY			ALIANCI		
I/1	1	4091	2,3 pal (kan.)	1	4045
II/1	1	3135	2 p-lot	1	4036
III/1	1	3120	3 Rozp.	5	4045
I/22	1	4039	Sap.	5	4043
II/22	1	3071	WR/12	5	4065
III/22	1	4026	LRSR/12	5	4065
I/43	1	3095	4 p-panc.	5	4066
II/43	1	4052	4PLDG/12	5	4083
III/43	1	2133	PR/11	5	4074
sap	1	3085	CBH/11	5	4131
sztab 1 DP		3085	IRC/11	5	4142
1 Rozp.	1	3084	11PLF	5	4139
1 BN		4039	9/5	5	4090
506 bpanc.		1019	5/5	5	4097
1 Flak	HG	3062	2/5	5	4098
2 Flak	HG	1029	5 p-lot.	5	4106
II/2 AR	HG	3084	sztab 5 DPanc.		4108
II/1 AR	HG	3116	17 pal	5	4115

PS – punkty siły
PR – punkty ruchu
ZO – zasięg ognia

Niemcy

1 DSpad.-Panc. HG

	PS													PR	ZO
I/1 PGR							7	6	5	4	3	2	1	10	
II/1 PGR							7	6	5	4	3	2	1	10	
I/2 PGR							7	6	5	4	3	2	1	10	
II/2 PGR							7	6	5	4	3	2	1	10	
I/PzR	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	
II/PzR		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	12	
I/1 AR									5	4	3	2	1	8	5
II/1 AR									5	4	3	2	1	8	5
I/2 AR									5	4	3	2	1	8	5
I/2 AR									5	4	3	2	1	8	5
I/3 AR						8	7	6	5	4	3	2	1	7	7
Sztab											3	2	1	15	
Rozp.										4	3	2	1	22	
Sap.										4	3	2	1	10	

1 DP

	PS					PR
I/1	5	4	3	2	1	5
II/1	5	4	3	2	1	5
III/1	5	4	3	2	1	5
I/22	5	4	3	2	1	5
II/22	5	4	3	2	1	5
III/22	5	4	3	2	1	5
I/43	5	4	3	2	1	5
II/43	5	4	3	2	1	5
III/43	5	4	3	2	1	5
1 Rozp.		4	3	2	1	22
Sap.		4	3	2	1	8
Sztab			3	2	1	10

2 DSpad.-Gren.Panc. HG

	PS											PR
I/3 PGR					7	6	5	4	3	2	1	10
II/3 PGR					7	6	5	4	3	2	1	10
I/4 PGR					7	6	5	4	3	2	1	10
II/4 PGR					7	6	5	4	3	2	1	10
bdz.szt	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
Rozp.								4	3	2	1	22
Sztab								4	3	2	1	15

Korpus Spadochronowo-Pancerny "Herman Goering"

	PS															PR	ZO
1 Flak														2	1	8	
2 Flak														2	1	8	
506 bpanc.	21	20	19	18	17	16										10	
	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
177bdz.szt					11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
I/1 AR											5	4	3	2	1	8	5
II/1 AR									7	6	5	4	3	2	1	8	7
I/2 AR											5	4	3	2	1	8	5
II/2 AR									7	6	5	4	3	2	1	8	7
bpanc.HG			13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	
Sap.												4	3	2	1	8	
3 BN									7	6	5	4	3	2	1	0	8

LOTNISKO ZUTPEN

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO SKIDRA

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

CZAS I MIEJSCE WEJŚCIA JEDNOSTEK

Etap	etap	Alianci		Niemcy
7 czerwca	1			Posiłki dla strony niemieckiej przychodzą przez cały czas gry (dwa dowolne żetony w każdej fazie ruchu). Jednostki wchodzą na planszę z pól 1006, 1017, 1112, 1148 (drogi). W sytuacji, gdy dostrzeżony zostanie aliancki desant powietrzny (choćby jeden batalion), do akcji może wkroczyć (z dowolnego pola) każda jednostka niemiecka jeszcze nie wykorzystana w grze.
	2	1/8 pal, II/8 pal 5	(Elden)	
	3	1 DP (kan.)	(Diepp)	
8 czerwca	1	1 Bpanc.(kan.)	(Elden)	
	2	jednostki I KA (kan.)	(Elden)	
	3	3 DSK (pol.)	(Diepp)	

UWAGA: Na początku rozgrywki gracz dowodzący stroną niemiecką ma do dyspozycji dwa lotniska. Co na nich stacjonuje – musi o tym zadecydować sam, jeszcze przed grą (należy to zapisać w tabeli lotnisk). TABELA ETAPÓW I FAZ znajduje się w numerze 4 MiM.

W przypadku zniszczenia jednego z portów lub zajęcia go przez wojska niemieckie, oddziały alianckie mogą lądować w drugim porcie (może to doprowadzić do powstania zatorów, gdyż w jednym etapie mogą lądować w porcie tylko 24 punkty siły). W sytuacji, gdy obydwa porty zostały zniszczone lub zajęte przez Niemców, jednostki alianckie nie mogą wychodzić na brzeg.

Alianci

IDP (kan.)

	PS					PR	ZO
1 Rozp.		4	3	2	1	22	
RCR/1	5	4	3	2	1	5	
HPER/1	5	4	3	2	1	5	
48HC/1	5	4	3	2	1	5	
PPCLI/2	5	4	3	2	1	5	
SHC/2	5	4	3	2	1	5	
LER/2	5	4	3	2	1	5	
R22R/3	5	4	3	2	1	5	
WNSR/3	5	4	3	2	1	5	
RCR/3	5	4	3	2	1	5	
Sap.	5	4	3	2	1	8	
I/1	5	4	3	2	1	5	5
II/1	5	4	3	2	1	5	5
I/2	5	4	3	2	1	5	5
II/2	5	4	3	2	1	5	5
I/3	5	4	3	2	1	5	5
II/3	5	4	3	2	1	5	5
1p-panc.				2	1	8	
2p-lot.				2	1	8	
sztab			3	2	1	10	

5 DPanc. (kan.)

	PS										PR	ZO
2/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
5/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
9/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
PR/11						5	4	3	2	1	5	
CBH/11						5	4	3	2	1	5	
IRC/11						5	4	3	2	1	5	
4PLDG/12						5	4	3	2	1	5	
LRSR/12						5	4	3	2	1	5	
WR/12						5	4	3	2	1	5	
11 PLF									2	1	5	
12 PLF									2	1	5	
I/8						5	4	3	2	1	8	5
II/8						5	4	3	2	1	8	5
I/17						5	4	3	2	1	5	5
II/17						5	4	3	2	1	5	5
3 Rozp.							4	3	2	1	22	
4 p-panc.								3	2	1	8	
5 p-lot..									2	1	8	
Sap.							4	3	2	1	8	
sztab								3	2	1	10	

Jednostki I KA (kan.)

	PS							PR	ZO
II Commando				4	3	2	1	10	
25 Rozp.			5	4	3	2	1	22	
I/11			5	4	3	2	1	5	5
II/11			5	4	3	2	1	5	5
I/1paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
II/1paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
Sztab				4	3	2	1	10	

1 BPanc.(kan.)

	PS										PR
11/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	5
12/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	5
14/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	5

LOTNICTWO

1 L.S.	5	4	3	2	1
2 L.S.	5	4	3	2	1
3 L.S.	5	4	3	2	1

	PS								ZO
I MWA	8	7	6	5	4	3	2	1	10
II MWA	8	7	6	5	4	3	2	1	10
III MWA	8	7	6	5	4	3	2	1	10
IV MWA	8	7	6	5	4	3	2	1	10

1DPow-Des.(bryt.)

	PS							PR	ZO
I/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
10/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
11/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
156/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
Border/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
KOSB/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
2SS/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
1 b pil.			5	4	3	2	1	5	
2 b pil.			5	4	3	2	1	5	
21k spad.						2	1	5	
9 k sap.						2	1	5	
Rozp./1						2	1	22	
Sap./1						2	1	5	
Sap./4						2	1	5	
Sztab						2	1	8	
1 p-panc.						2	1	8	
2 p-panc.						2	1	8	
1 b lek.						2	1	5	3
2 b lek.						2	1	5	3
3 b lek.						2	1	5	3
I dal					3	2	1	5	4
II dal					3	2	1	5	4

3 DSK (pol.)

	PS						PR	ZO
1/1		5	4	3	2	1	5	
2/1		5	4	3	2	1	5	
3/1		5	4	3	2	1	5	
4/2		5	4	3	2	1	5	
5/2		5	4	3	2	1	5	
6/2		5	4	3	2	1	5	
3 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
1 Commando			4	3	2	1	10	
12 puł.			4	3	2	1	22	
3 Sap.			4	3	2	1	8	
sztab				3	2	1	10	

Na zajętym lotnisku możecie zadysponować dowolny typ jednostek lotniczych, lecz musicie strukturę danego lotniska zapisać na karcie lotniska.

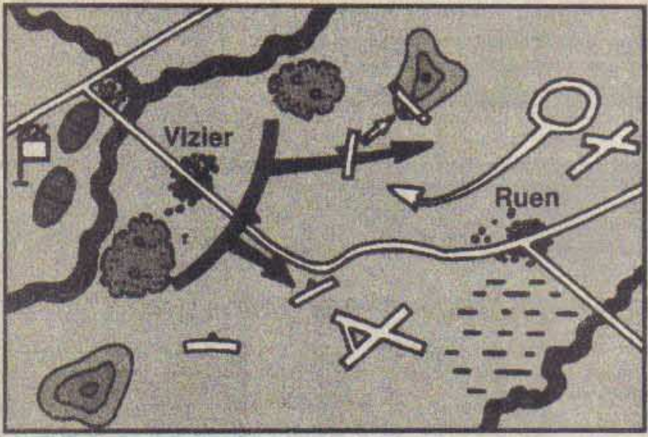
LOTNISKO SKIDRA

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO ZUTPEN

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ?



Walki na obszarze chronionym przez lotnictwo

Kilka słów wstępu na temat sytuacji na planszy. Nasza (aliancka) 1 BP, składająca się z trzech batalionów oraz batalionu pancernego broni się w pasie 10 km. Najważniejszymi obiektami do obrony są lotniska; ich utrata spowoduje spadek sił lotniczych o 10 pkt (5 pkt za każde lotnisko). Nasze siły są za słabe, by móc stawiać dłuższy opór na całym odcinku. Jedyna nadzieja we wsparciu lotniczym z zagrożonych lotnisk. Poniższa **Tabela Lotnisk** wskazuje, jakie jednostki lotnictwa tam się znajdują:

Viziers	*L.R.*	*L.M.*	*L.M.*	*L.S.*	*L.B.*
Ruen	*L.R.*	*L.M.*	*L.S.*	*L.S.*	*L.B.*

L.R. – lotnictwo rozpoznawcze *L.M. – lotnictwo myśliwskie*
L.S. – lotnictwo szturmowe *L.B. – lotnictwo bombowe*

Lotnictwo rozpoznawcze, jako nieprzydatne w walce, proponuję wycofać na niezagrożone lotniska w głębi naszej obrony. Ta sama uwaga dotyczy lotnictwa bombowego (przynajmniej z Viziers). Jednostki lotnictwa myśliwskiego ustawiamy tak, by w zasięgu ich działania znalazły się zarówno lotniska, jak i oddziały z pierwszej linii. Lotnictwo szturmowe można wykorzystać w dwojaki sposób - do bezpośredniego ataku na jednostki nieprzyjaciela lub do wsparcia własnych jednostek 1 BP. Osobiście polecam to drugie rozwiązanie. I tu wchodzimy w szczegóły. Pierwszym, najmniej subtelnym rozwiązaniem jest przydzielenie każdemu batalionowi po jednej jednostce L.S. tak, by siła każdego obrońcy wzrosła do 10 ps. Przeciwnik, uderzając na II/1BP co najmniej 20 ps +10 ps w artylerii (max. 20ps), otrzyma stosunek sił 3 lub 4:1. Kiepsko.

Drugi atak wykona na I/1BP co najmniej 40 ps +10ps w artylerii, co daje mu stosunek 5:1, a ze sztabem 6:1. Jeszcze gorzej.

Co zatem zrobić? Po pierwsze związać kontratakiem oddziały atakujące II/1BP. Kontratak wykona III/1BP. Nie wspierać L.S. walk III/1BP, a skierować je do wsparcia I/1BP. Sytuacja będzie przedstawiać się następująco:

walka I/1BP	stosunek sił 4:1	poprzednio 6:1
walka II/1BP	stosunek sił 3:1	poprzednio 3:1
walka III/1BP	stosunek sił 1:2	poprzednio 1:1

Zwycięstwo na południu nic nam nie daje; należało zatem przerzucić większość sił na północny odcinek frontu w celu jego wzmocnienia. Jeżeli nawet I/1BP zmuszony zostanie do odwrotu o 3 pola, to wycofa się na wzgórza (broń Boże w kierunku drogi). Jeżeli do odwrotu zostanie zmuszony II/1BP, to módlmy się, by nie wypadły 2 lub 3 oczka. Pozostałe wyniki są do zniesienia. Przy takiej taktyce istnieje szansa powodzenia, lecz bez posiłków długo nie pociągniemy.

Schemat tej walki ma jedną cechę wspólną wszystkim wcześniej opisywanym przykładom. Otóż zarówno w obronie, jak i w ataku główny wysiłek należy skupić w najbardziej dla nas istotnym pasie walk. Lokalne zwycięstwa przy przegranej w najistotniejszym punkcie są naprawdę mało warte.

Pozwolę sobie na dwie małe uwagi dotyczące tej rozgrywki.

1. Nigdy tak małe siły nie powinny bronić tak istotnych obiektów, jakimi są lotniska, a jeżeli już tak się stało, powinny być natychmiast wzmocnione.
2. Jeżeli osobą atakującą miałbym być ja, to możecie być pewni, że główny wysiłek skierowałbym na III/1BP, gdyż spodziewałbym się tutaj najsłabszego oporu. Skierowałbym na ten odcinek 70 ps, co dałoby mi stosunek sił 7:1 (z lotnictwem szturmowym nieprzyjaciela) lub 10:1 (bez L.S npla).

Uwaga: Na jednym polu mogą przebywać maksymalnie 24 ps.

